平成元年12月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻第12号通巻39号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



月刊 GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE ゲーメスト

ニューゲーム大噴火！ AMショー'89



ゆうゆがAMショーにやってきた

ブロックホールを埋めつくせ！
クォース

弱点はここよ！
バーニングフォース

2面で生き抜けるか!?
R-TYPEⅡ

あの感動の再来
ワールドカップ'90

ボスにびっくり
メカブラスト

真夜中の攻防線
ミッドナイトレジスタンス

★

ついに出た!! 画面独占一挙公開

グラディウスⅢ



★

まずやさしいルート 君も攻略だ!!

ダライアスⅡ

★

めざせ180万 究極攻略

エリア88

★

パワーアップ!! 19シリーズ

1941

爆裂熱狂大攻略

1発囲みの快感
ボルフィールド

めざせ10アンダー
スーパーマスターズ

この振動がたまらない
ビッグラン

ひたすら忍耐の勝負!!
フラッシュポイント

後半50面攻略
キューブリック

参加しよう!! 第3回ゲーメスト大賞へ1票を

うひょーパロゲーは生きていた/MTJ水谷潤のゲームデザイナー入門

12 Dec. 1989
500yen（本体485円）

スピードを上げろ。
息の根を止めろ。

ナンシーより緊急連絡。「犯人、逃走中…」。
なんてったって、奴も速い。速い。
ならば、息の根を止めるまで、とことん、おいかけてやろうぜ。
この街で、安全運転は、似合わない。
とばして。ぶつけて。ドカンと一発キメてやれ。
ナンシーに、いい知らせ届けてやるために。

●S.C.Iは、逃走中の犯人を逮捕、人質を救出する、スピード感にあふれるカーチェイス・ゲーム。シューティングの要素を取り入れ、かつてない興奮とスリルが味わえる、新タイプの迫力あるゲームです。

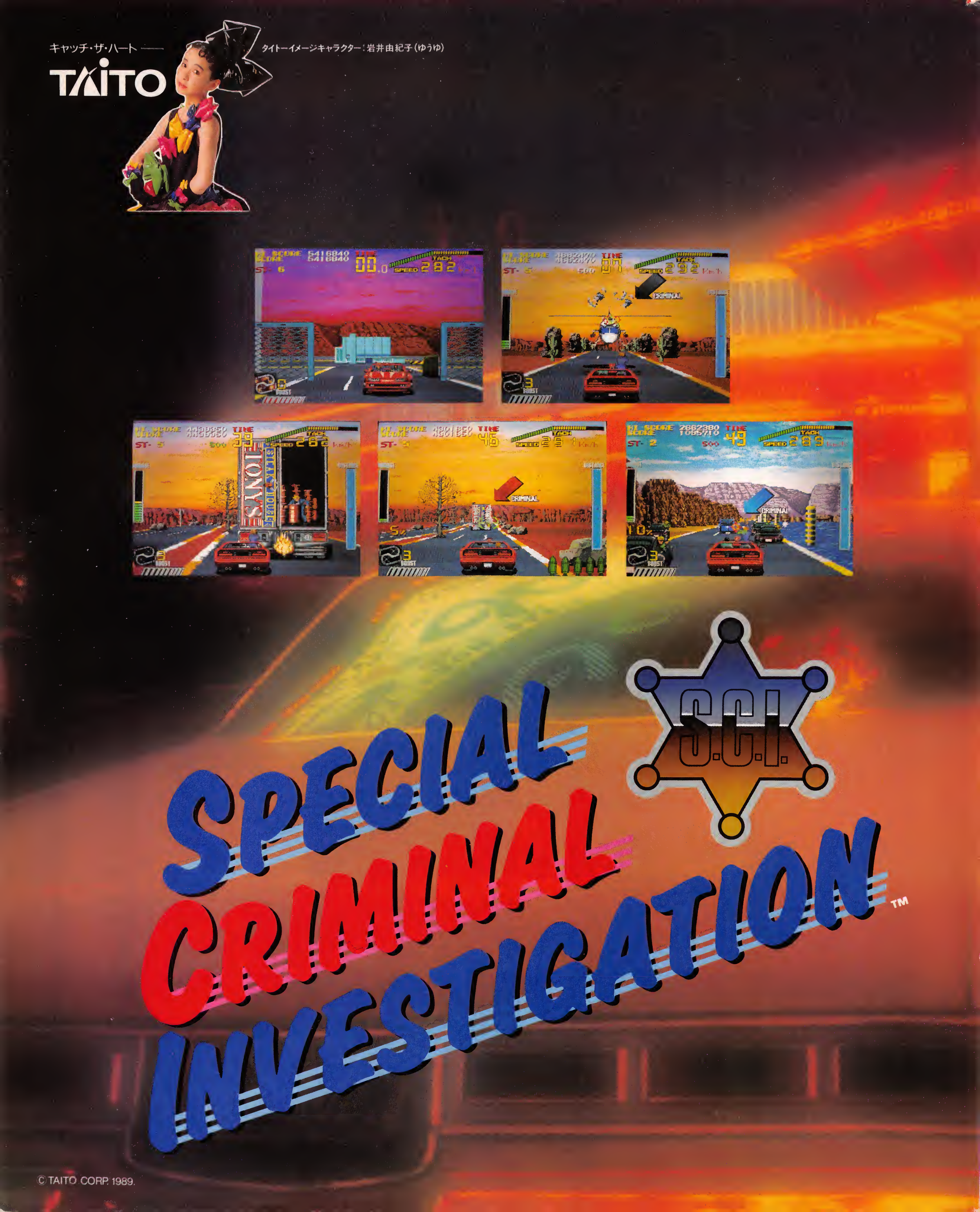
●犯人とその一味を発見するとタイマーエクステンド。犯人の車に追いつき、一定のダメージを与えると犯人逮捕ができ、ラウンドクリアー。ドキドキの全5ラウンド＋ハラハラの1ラウンドがあり、すべてクリアーするか、タイマーが0になると、ゲームオーバーです。

1. 1ラウンド3回まで使用可能。ターボを使用すると車は数秒間爆発的な加速をします。
2. いつでもショット可能／障害物を粉砕できます。弾数制限なし。どんどん撃ちまくって下さい。
3. 味方のヘリコプターが落とすアイテムをタイミングよくキャッチすると、バズーカが撃て、一挙に敵を吹き飛ばせます。(5発)



横幅：810%m 奥行：1920%m 高さ：1780%m 重さ：約150kg
消費電力：150W 〒95-3651

株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-222-4888


キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO
タイトーイメージキャラクター：岩井由紀子（ゆうゆ）
S.C.I.
SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION™
© TAITO CORP. 1989.

第一報！ グラIII Take Off

伝説から神話へ

グラディウスIII

©コナミ

待ってたドン！

パワーUPの数がとにかく多い！
さらに壮大に！
さらに深く！



グラディウスIIIのタイトル画面。バックに砂のステージからうかび上がる。

今回の'89AMショーで、発売が待たれていたコナミのグラディウスIIIが出展されました。今回のグラディウスIIIはまだ未完成なものの、今までと違ったかなり斬新なものになっていて、なかなか底が深そうです。ショーで見ることができたのはほんの数面でし


まずは空中でのドッグファイト。
フォースフィールドもあるぞ。



パワーUPセレクト画面だ。エディットモードもある。



たが、発売まではるかに多い面数、完成度になっていくでしょう。期待して見守っていきたいと思います。

グラディウス〜グラディウスIIIへ —伝説から神話へ—

1985年、今から何と4年も前に発売されたグラディウスは、当時としては格段の美しいグラフィックとなめらかな動き、高いゲーム性でプレイヤーをとりこにしました。

その後、沙羅曼蛇がグラディウスの続編として1986年に発売になりました。シューティングゲームとは思えないほど多彩なボスと鬼のような弾数は強烈でした。

昨年、グラディウスIIがAOUショーに出展され大きな話題を呼び、発売されるやいなやどこに行ってもできないほどの人気を呼びました。そして昨年のゲーメスト大賞となったのです。

グラディウスシリーズの続編が待たれていたわけですが、その間にゲーメスト誌上でグラディウスIIIアイディア公募が行われ、たくさんのグラディウスシリーズを愛する人達が参加しました。

そしてグラディウスIIIが'89AMショーに出展されました。まだ未完成なものの、コナミブースは熱気ムンムン。グラディウスIIIの後には長い列ができていました。

ショーに来られていた人の意見を聞くと、「まだ未完成」という意見もあったものの、「やはりオプションを使うゲームだから面白い」とか「グラディウスシリーズは次にどんなステージが来るか期待させる所が良い」という、これから完成バージョンへ向けて期待をこめた言葉が返ってきました。

読者からのアイデアを使ったボスも出てくるかもしれないという、今までにない新しいグラディウスがどんなものになるのか、ゲームファンなら誰もが注目しているのではないでしょうか。完成は12月予定だそうです。

今までと違う所は…

ショーで出展されたグラディウスIIIは、今までとかなり変わった工夫が凝らされています。まず一番変わっているのが、パワーUPのシステムです。

とにかくパワーUPの数が多い！今までのレーザー、ミサイル、ダブルに加え、もちろんリップルレーザー、フォトントゥーピドー、スプレッドボム、2WAYミサイル、テイルガンもあります。その他に、新しく加わったパワーUPとして、TWINレーザーやE・レーザー、ダブル系統ではレバーを入れた方向に撃てるFREE・WAYなどもありました。

まだパワーUPの種類、選び方などは完全に決定していないようなので、全てのパワーUPを詳しく説明するのは避けたいと思います。



今回もさまざまなザコキャラがいい味を出している。

ショーバージョンではパワーUPの数が多いだけでなく、パワーUPの選び方も変わっていました。

パワーUPのセレクトモードは、グラディウスIIの時の様に何種類かあるものから選ぶ形態もありましたが、その他に、エディットモードというものが新しくありました。

これは、レーザー、ミサイル、ダブルも好きなように1つ1つ選べるというもので、いくらでも好きなように自分のパワーUPを取ることができます。リップルレーザーにスプレッドボム、FREE・WAYというパワーUPを作り出すことも可能なのです。

ショーの時点では、シールドの選び方なども含めると500通り以上の組み方が可能でしたが、発売時にはいったいどうなっているでしょうか。

新しいゲージ！とは…

今まではゲージはスピードから始まり、ミサイル、ダブル、レーザー、オプション、？とゲージの種類は6つでした。今度はそれに加え、！のゲージが新たに加わってきます。

！のゲージはさまざまな特殊パワーUPになりそうですが、ショーバージョンではその中に、自機が小さくなるものが入っていました。小さくなると当たり判定が小さくなり、敵の弾がかわし易くなります。2段階小さくなり、最も小さくなると通常の自機の3分の1程度に小さくなってしまいます。

！のゲージもエディットモードで種類が選べ、！が何になるかでゲームの展開がだいぶ変わりそうです。

大公開ステージ紹介

ステージの順番もまだ決定していないので、それぞれのシーンを説明します。

砂の惑星のステージ

地形は元祖グラディウスの1面や逆火山風なのですが、山が砂でできていて、さらさらと砂が流れていきます。

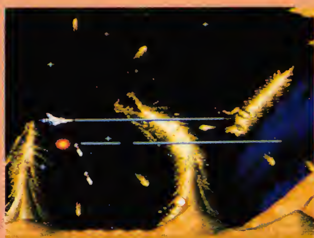
敵は砂のライオンや砂の竜などで、砂の中から竜が出てきたりします。



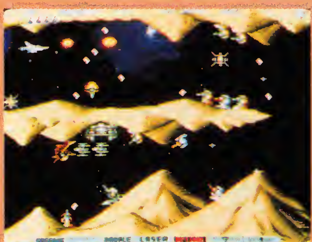
砂のステージはライオン、砂竜が襲ってくる。



神秘的な砂丘に、ライオンがたたずんでいる。



青レーザーで砂竜をたたきこわせ！



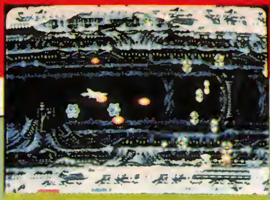
おなじみ、ハッチと砲台も出てくる。



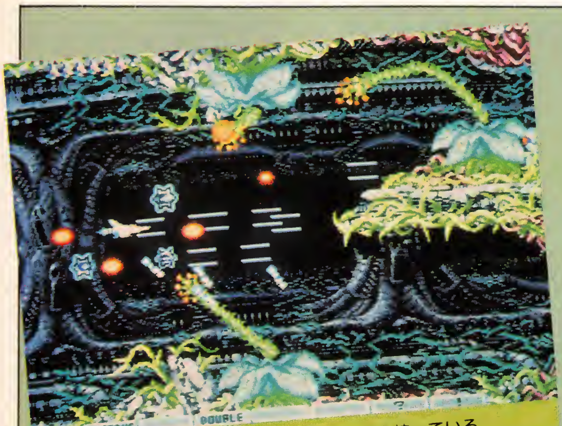
砂ステージのボス。3つ首のドラゴンだ。

植物のステージ

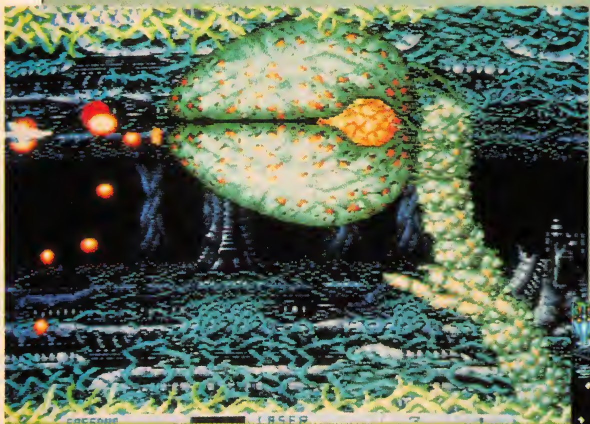
食虫植物が自機をひきこもうとします。ハッチ、砲台の攻撃も激しい。ボスは巨大な花で、花の中に自機を吸いこもうとします。



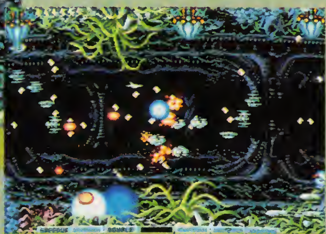
背景が植物面に移り変わっていく。



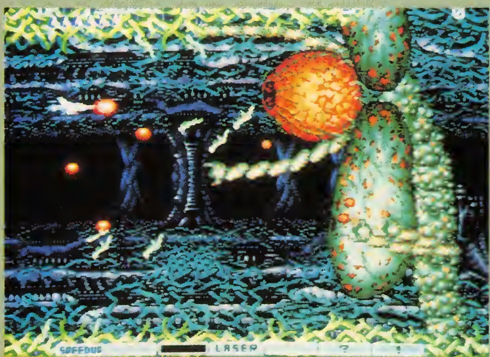
ツインレーザーと、フリーシールドを持っている。



植物面のボスだ。でかい草。



ハッチからの総攻撃を受けるビッグバイパー。スプレッドボムも撃てるぞ。



口を開け、自機を吸いこもうとする。



2段階に小さくなったビッグバイパー。

泡のステージ

泡がどんどん迫ってきて、撃つと分裂します。泡の中に包まれた敵も出現し、プレイヤーを追いつめようとしてきます。泡に包まれたボスが出現、泡を撃ち砕いて倒します。



水泡ステージ。撃つと泡がいくつにも分裂する。



泡につつまれた敵も出現、たくさん群れをなして攻撃してくる。



泡から出てもしつこく追いかけてくる敵。



4方8方に弾をまき散らす敵も泡といっしょに出現する。



3D面もあるぞ。どこに出てくるかは今後のお楽しみ。

その他、水晶が流れてくる面や、ボスがたくさん出てくるボス面などもあります。ショーバージョンでは7ステージでしたが、完成バージョンでは10ステージ以上というシリーズ最大、最長の壮大なスケールになる予定だそうです。

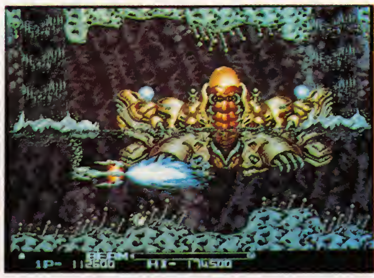
また、ワープゾーン、エキストラステージが入るかもしれないとのこと。今までの1周クリアのようにはいかず、クリアまでに時間がかかりそうです。

'12月完成予定のグラディウスIII、これからもどんどん取材してすごいステージを紹介していきますので、今後の情報を首を長くして待っていて下さい！　ではまた来月に会いましょう。

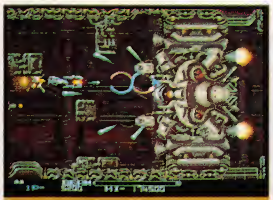


さらにバージョンUP！

R-TYPE II



水の中に潜って波動砲を撃つR-9改。水の流れるグラフィックがすごい。



逃げながら攻撃するデカい奴。ボスはみんなデカい奴ばかりのようだ。

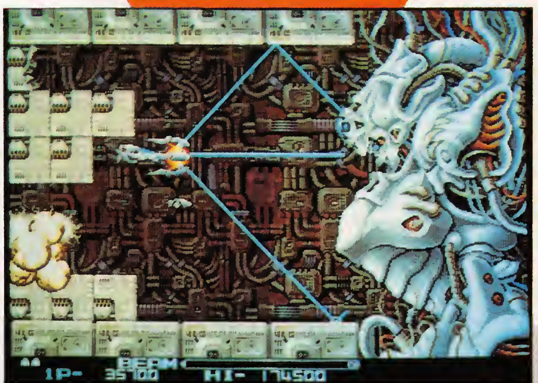


拡散波動砲を巨大戦艦に撃つR-9改。前回と同じような巨大戦艦が出てくる。



鎖につながれたR-9の仲間達。助けるとオプションになってくれるように見える。

拡散波動砲で敵をブチ抜け！



反射レーザーで1面のボスらしいものと戦うR-9改。どのような攻撃をしてくるのだろうか。



注目のR-TYPEIIのポスターだ。新生バイド帝国やいかに！

今回のショーでは続編ものが多数出展されていましたが、この「R-TYPEII」もその中の1つです。アイレムのブースでは人が台の前に何人もならんでいる光景が見うけられました。完成度も高く、今回のショーでは出色のシューティングといえるでしょう。

バージョンアップして帰ってきたぞ

プレイヤーのNEW〝R-9〟はほぼデザインは同じですが、アイテムの数が増え、さらにパワーUPしています。今までの対地レーザー、反射レーザー、対空レーザーに加え、サーチレーザー、ショットガンレーザーが増えました。サーチレーザーは、橙色のレーザーが45度に曲がってサーチするというもので、橙色のレーザーがなかなかきれいです。

また、ミサイルも従来の追撃ミサイルの他に、対地ミサイルも増えました。下に落ちるボムの様なミサイルです。

アイテムはそんな所で、今回もフォースは3段階に成長します。フォースの操作などは前回と全く同じで、前のR-TYPEをプレイしていた人ならわかり易いでしょう。

R-TYPEといえば波動砲ですが、R-TYPEIIでは新たに拡散波動砲を撃つことができます。

ショットボタンを押し続けると、BEAMのゲージがアップしていきます。満タンにした所で離すと波動砲が撃て、弱いザコなどを貫通していくのは従来通りです。

しかし、IIでは満タンにした所で離さないで、さらに数秒間ボタンを押し続けるとゲージの色がオレンジに変わります。この時にボタンを離せば、最強の拡散波動砲を撃つことができます。拡散波動砲は、文字通り画面いっぱいに波動砲が広がるという最強の攻撃です。タイミングが難しいのですが、要所で使いこなすことができれば、とてもたよりになる武器になるかもしれません。

グラフィックが独特だぞ

R-TYPEIIはR-TYPEよりは渋いグラフィックで原色はあまり使われていませんが、その分陰影がはっきり出ていて、自機や敵がかなりかっこ良くなっています。前作で出て来たキャラクターがどのように変わっているかゲームセンターに出たら注目してみよう。

また、水の中のシーンでは水面で弾を撃つと波立つようになっていて、この表現がすごい！ 本物の水面より水面らしくなっています。さらにボスもすごいアイデアとデザインで、インパクトは強いでしょう。

敵のひとつひとつにアイデアが感じられるR-TYPEIIですが、難度も高いような気がします。ひとつひとつしっかり攻略パターンを作っていく必要があるでしょう。R-TYPEのゲーム性がさらに押し進められた形になっています。

☆AMショーでは2~3回の継続はともかく、20~30回以上もつづけてプレイしていた人もいました。気持ちもわからないではないですが、注意して欲しいですね。

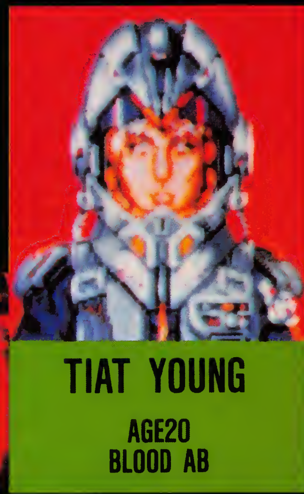
（ぜんじ）

大戦艦総出撃!!


©TAITO CORP 1989
目玉ゲーム
PROCO JR.
AGE22
BLOOD AB
STEEL SPINE スチール・スピン
LITTLE STRIPES リトルストライプ
MOTHER HAWK マザーホーク
RED CRAB レッドクラブ
BIO STRONG バイオストロング
GRAND OCTOPUS グランドオクトパス

ダライアスII 巨

再びの闘いに今、宇宙が震える！
――シルバーホークをはばむ超巨大戦艦の影。劇烈の頂点を越える戦火をくぐりぬける栄光の勇者は、誰か。

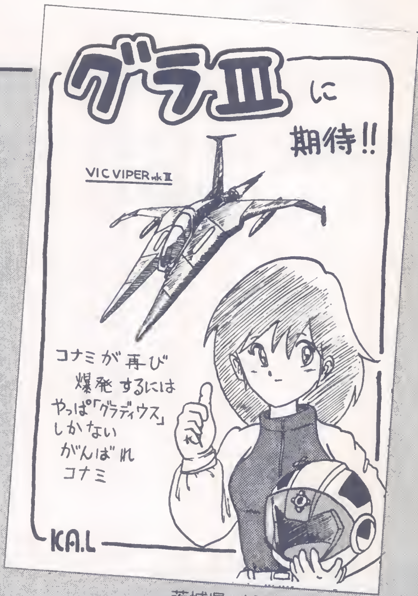






WORLD CHAMPIONSHIP
BRITISH GP
SILVERSTONE
JAPAN GP
SUZUKA
PLEASE SELECT PLAY-FIELD
1500cc TURBO MACHINE
3500cc MACHINE
SELECT
レーシングカー
競争車が知能を持った。
回転スクロール機能による、ビデオシステム初のレーシングカーゲーム登場。
多人数同時プレイ!
通信機能により最大6人で遊べます。
SUPER FORMULA
地上最速のバトル
INFORMATION
●グラフィックデザイナー大募集!
●SMC-777求む!
(くわしくは本社まで
お問い合わせ下さい。)
ビデオシステム株式会社
本　社　〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL075-211-0277/FAX075-211-0279
東京営業所　〒108 東京都港区芝5-11-2橋本ビル2F TEL03-452-5677/FAX03-452-5520

CONTENTS



茨城県 KA.L君

広告掲載ページご案内

目の前にせまってきたボスに背をむけることはできない。立ち向え!!勇士たちよ。

まずは一番簡単なコース

徹底 攻略だ!!

君にもクリアしてもらいたい。

WIZARDRY経験値19億のバイオ NINJA

DARIUS II ダライアスII

なぜ難しいと感じるか!?

注目のダライアスII。みなさんはもうプレイしましたか。プレイしてみて、前作に比べ難しくなったと感じた人もいるようです。なぜ難しいと感じるのか。その理由を考えてみましょう。

まず難易度設定についてです。このゲームの難易度は、A(イージー)からD(ハード)の4段階に分かれています。

そうするとBとCがノーマルということになり、そこに問題が生じます。

このBとCは、同じノーマルとはいえ、天と地程の難易度の差があるのです。その差とは、ズバリ/パワーUPアイテムの出る数の違いです。

Aランクの場合は、最終面までは行けば全ての装備が最強になるのですが、Bランクの場合、出て来るパワーUPの数が少なく、最強になりません。Cはなおさらです。

現在、多くのゲームセンターに置いてあるダライアスIIはBランクになっています。難しいと感じるのが自然です。

タイトー中央研究所の方に聞いてみたところ、Aランクが本当のノーマルなんだそうです。(確かに、最終面になっても最強にならないなんて変ですよね。それではパワーUPを作った意味がないですよ。)

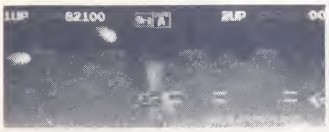
AとBランクの区別の仕方は、1面で5個目のアイテムがAランクだとレーザーが出て、Bランクだとバリアが出ます。

この難易度設定の違いが、このゲームが難しいと言われている一番の理由です。Aランクだと程良い難易度で丁度良いと思うのですが…。オペレーターのみなさん、いかがですか?

ついに攻略へ…まず完璧に読め

いくら難しくなっているとはいえ、コツさえつかんでしまえば、それほどクリアは難しくありません。しかし、まだクリアしていない人や、横スクロールは苦手なんですうっという人のために、今回は全面中一番楽なコースを徹底的に攻略していき、少しでも多くの人に全面クリアの喜びを味わってもらいたいと思います。

コースはA→B→E→I→M→R→Wです。



ちなみに火柱には当たらないよ。

A ゾーン

まず、右上からミサイルパワーUP、右下からボムパワーUPを持った編隊が来るので、全滅させてアイテムを取って下さい。そうしたらすぐに後ろに下がり、左上、左下から来る編隊を全滅させてバリアアイテムを取ります。

その後、メテオ(隕石)が前方から飛んで来ますが、慣れないうちは画面前よりの一番上でミサイルとボムを撃っていて下さい。そうすれば、ほとんど動かずにメテオ地帯を抜ける事が出来ます。又、画面一番上にいると、次に出て来る敵の編隊も全滅させる事が出来て楽です。

その編隊を全滅させたら、今度は飛火をくぐって下に行き、右下から出て来る同じ編隊を倒している最中にファイアーキングフォスルが出て来て全滅出来ないときは、左上に行って倒して下さい。この敵は、弾を撃たせるとやっかいなので、必ず上下で素早く倒して下さい。

その後、ファイアーシャークと共にファイアーキングフォスルが出て来ます。しかし口を開けると5方向の弾を撃って来るので、バリアがダメージを喰わないようにしましょう。

左側からレーザーアイテムを持った編隊が来ます。後方のボムで、画面外で全滅させてしまったなどということがないように…レーザーは重要なアイテムですからね。

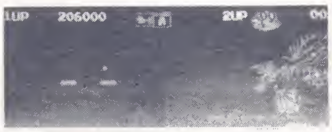
しばらくすると右上からバリアアイテムを持った編隊が来ます。(Bランクね)これは、ボムを加減して撃ち、必ず上の方にアイテムを出しましょう。下の方だと取りに行くのがやっかいです。

その後、ボスが出るまで赤い敵が跳ねていますが、これは、画面一番上で座標を合わせ、レーザーを当てて倒します。

ボス＝ハイパースティング

まずひとつ目の倒し方は、画面左側で1匹目を倒し、(敵の弾とレーザーを1つと考えて大きくよければ楽に倒せます)少し待ってから右の核トーチカを壊します。

2つ目のやり方は、まず画面中央の一番上に自機を置きボスが出て来たら右にすーっと移動し、右上でレーザーを当てて核トーチカを壊します。



ボスが出たら、ためらわずにす〜っと行ってボンッ。

左側から出て来るボスも同じように倒します。

B ゾーン

3方向に撃って来る地上の砲台は、自分のボムを投げて壊します。投げるというのは、ボムを撃つ時にレバーを右に入れ、すぐに左側に入れると、普段の倍ぐらい遠くにボムを落とすことが出来る事を言います。

右上から来るバリアを持った編隊を倒したら、すぐに核トーチカを壊します。

その後、中ボスのグリーンコロナタスが来ますが、このボスは最初が肝心です。最初にダメージを思いっ切り与えておかないと、後々じゃまになるばかりではなく、倒せなくなってしまいます。



ボスといっしょに右上へ…。本当はもっと近付いた方がBEST。

では、倒し方について——

まず画面真ん中辺りでコロナタスが実体化するのを待ちます。実体化したら、コロナタスよりも少し早めに右上に上がり、ミサイルとボムを思いっきり当てます。そしてコロナタスがレーザーを2回出して画面外から画面内に戻って来た所で又撃ち込みます。

慣れて来ると、これで倒せてしまいますが、この通りにやれば慣れていなくても、コロタナスは真っ赤になっているハズです。(この時、右下の砲台に注意)後は、弾をボロボロまき散らしながら丸くなってつっ込んで来るので、これをヒョイとかわし、次に実体化した所で一気にケリを付けましょう。

初心者は、この辺りでバリアを消されてしまうので、このやり方をぜひマスターしてノーダメージで抜けるようにして下さい。

少し行くと右下に岩の突起が見えて来ます。そうしたら画面前方に行き、ちょうどボムが画面右下の端に当たるようにします。そうするとベンサーという戦車みたいな敵を出現と同時に倒す事が出来ます。

この敵のミサイルは絶対に壊せない上に座標を合わせて狙って来るので、かなりの厄介者です。この敵が出たら、ミサイルを撃たせる前に速攻で倒しましょう。

この後は砲台が少しありますが、前記のミサイルの投げをしたり、岩の陰からぎりぎり撃ったりすれば問題はないと思います。

その後、いきなりレーザーを撃って来る敵がいますが、強引に撃ちに行かずに上に逃げましょう。すると天井に、天井バクダンという敵が張り付いていますが、この敵は倒

すか（硬いよ）もしくは下をすーっと通り抜けましょう。まちがっても手前で爆弾の切れ目なんかを待たないように。（ある程度近づくと反応して爆弾を落として来る。）

少し行くと針がにょきっと出て来る所がありますが、ここはタイミングを見計らって前に出て、レーザーで砲台を壊しましょう。

次に、いきなり空中からわいて出て来て、思い切り弾をばらまく敵がいますが、この弾は撃てるので何の問題もありません。ただのコケおどしです。

その後、ボスまでは今まで書いた敵が複合して出て来ますが普通によけていればさほど難しくもないでしょう。ただ岩山から出て来る針には注意して下さい。

ボス＝アロイランタン

このボスは、まずヒゲの先を壊し、次に口が弱点なので、口が開いている時にタイミングよく撃って下さい。しかし、あまりムリをすると、口から出るレーザーに当たるので注意すること。

この時、地面にある核トーチカを壊すと、ボスに少しはダメージを与えることが出来ます。（一応800点入るよ。）しかし、ボムが当たりにくいので、初心者は撃ちに行かない方が良いでしょう。

ボス＝スチールスピン

アロイランタンを倒すと腹の中に入り、スチールスピンと戦います。しかし、こんなものが腹の中にいたとは…かわいそうなアロイランタン。

痛かったろう、辛かったろう、それでも泣き叫ぶことが出来ずに…苦しかったろうのう…。



核トーチカで壊せばヒレも全部壊せる。グラッツエ、グラッツエ（ムカツク）。

元々アロイランタンはおとなしい生き物で、あんなハリセンボンが体の中に入ってしまったおかげで痛くて狂暴になってしまったのか…にっくきスチールスピン…と、ひとりよがりもこの辺にしておいて、さてと、このボスは最初が決まってしまえばカスも同然です。こんなヤツのためにアロイランタン…は置いといて…。

まず始まったら地面ぎりぎりまで下に下がり（ミサイルの当たり具合で見るとよく分かる）画面前方に行きます。そしてボスの外を回る丸い弾ぎりぎりに後ろに下がって来ると、ちょうど核トーチカが開き、ボスのヒレや丸い弾が全て壊れてしまいます。

あとはボスが撃って来る弾の中で水平に撃って来る弾だけを見て、その弾の上か下でよけます。楽勝！ ただし、ボスが死んだ後にレーザーを撃って来る事があるので気を付ける事。これは、レーザーを撃つ全てのボスに言えます。

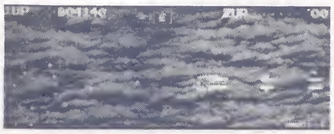
Ｅゾーン

始まって少したつと、下からミサイルがボンボン出て来ますが、それほど密集していないので楽によけられるでしょう。

問題は、この後出て来るタノールという敵です。この敵は縦に5機並んで来て、壊せないミサイルを出します。よってこの敵が出たら、ミサイルを出させる前にどれか1機を倒して、自分の通る道を確保して下さい。

少し行くと、後ろや下からぐるぐる回って来る編隊がありますが、大きく迂回すれば別にどうという事も無いでしょう。

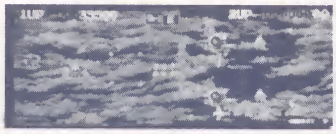
2回目のタノールが出た後、後ろからブラーボSR（ミサイルは出さずに自機の周りに



この敵を撃ちに行くのは高木ブーです。

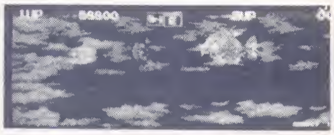
弾を置き、倒されるとその弾をまき散らす。ただでは死なない奴）が出ますが、こいつは絶対に相手にしないで、画面前方で弾をよけて下さい。

その後、レーザーを出す敵が来て、核トーチカが置いてあり、そこにソイドビックというデカイやつが来ますが、



だれも、ここまで待てとは言ってないけど、遅目に核トーチカを撃とう！

核トーチカは左側の画面に入るまで撃たないで下さい。核トーチカの爆発が終わるころ、中ボスのファッティングラトンが出て来ます。この



ある所に、ハイスコアプレイヤーがいました。その人は小ピラニアでもかせいだそうな。

ボスは口からピラニアを吐いて来て、そのピラニアを撃つと赤い弾と小ピラニアに分裂します。

倒し方はいたって簡単で、ピラニアを撃ったら正面から上下に少しずれます。これで楽勝！

少し進むと、回転する編隊とエイセイの混合攻撃がありますが（別に弾も撃たないから攻撃とも言わんが）ここは回転する編隊を先に倒し、エイセイは暇があったら撃つようにして下さい。（エイセイ全部撃てたらエライ！）

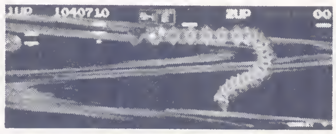
その後、下から又、ミサイルが来て、3回目のタノールが来ますが、このタノールはミサイルがじゃまして撃ちにくいので、タノールの撃つミサイルのすき間を通って下さい。

タノールを倒したら前に出ます。すると前からソイドビッグが来るので、2匹の間に入り、そのまま一緒に真ん中まで来ます。そうすると、レーザーが2匹共倒してくれます。

少し進むと、右上、右下からブラーボSRが出て来るので、大きくよけながら倒して下さい。画面内にはタノールJRしかないので、よけるスペースは十分にあります。

その後すぐにタノール、パワーUPと出、後ろに下がり、次のゾイドビッグに備えます。

ボス＝ドリオサーム



マニュアルによると顔の方がダメージを多く与えられるそうな。

このボスに関しては何も言うことがありません。とにかく撃ち込んで下さい。ただ、一度止まって、体当たりして来る事があるので気を付けること。

Ｉゾーン

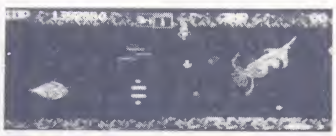
まず最初に驚くのが浮遊遺跡ですが、これは何もしてこないので無視しても構いません。適当に撃っていれば勝手に死にます。

核トーチカを壊し、少し行くとメヅヒ（壊せないミサイルを1発撃って来る）とタンク（壊すと5方向に炸裂弾を撃って来る）が出て来ます。

メヅヒはまあいいとして、タンクですが、むやみに壊すとパニックするのでよく考えて撃つこと。

少し進むとモノリス（板ね）が出て、高速スクロールになります。うまくなったら天井バクダンを壊しながら進むのも良いのですが、慣れない内はなるべく右寄りの1番下で撃ち、天井バクダンを無視して進みましょう。この時、前から来るベンサーのミサイルに注意して下さい。

その後にある核トーチカの右側のを壊したらすぐに前に出てパワーUPアイテムを取り、すぐに後ろに戻って下さい。中ボスカトルフィッシュが出ます。



ゴールデンカトルフィッシュ。これがあの有名な大王イカです。

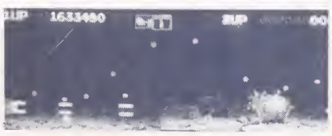
このボスは、まず両手を壊し、次に本体を壊します。あとこのボスの両手が付いている時に撃って来る3WAYは幅が狭く、当たり易いので注意して下さい。

少し進むと後ろからパワーUPアイテムを持った編隊が来るので、ゆっくりと撃って1UPアイテムを取って下さい。（Bランクの場合）普通に撃ってしまうと、岩の中にめり込んでしまい取れなくなってしまいます。

その後は、地上の敵をなるべく早く倒すこと。ただし、タンクには注意して下さい。

浮遊遺跡がある所は、画面上に張り付いて上から来る敵を先に撃ちます。

ボス＝レッドクラブ



これは失敗例。本当はもっと端で足を壊す。

ZONE MAP

〔注〕☆は難易度を表わします、当然☆印の多い方が難しいゾーンです。

K ゾーン ☆☆☆☆☆☆
●都市



中ボス…ストロングシェル

ボス…ヤマト

L ゾーン ☆☆☆☆☆☆
●北極



中ボス…ストロングシェル

ボス…リーダイン

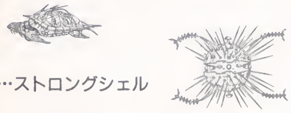
M ゾーン ☆☆☆☆☆
●都市



中ボス…ストロングシェル

ボス…ヤマト

N ゾーン ☆☆☆☆☆
●海



中ボス…ストロングシェル

ボス…リーダイン

O ゾーン ☆☆☆☆☆☆☆
●海底



中ボス…ストロングシェル

ボス…リーダイン

P ゾーン ☆☆☆☆☆☆☆☆☆
●火山洞窟



中ボス…オクトパス

ボス…グランドオクトパス

Q ゾーン ☆☆☆☆☆☆☆☆
●火星洞窟



中ボス…オクトパス

ボス…グランドオクトパス

R ゾーン ☆☆☆☆☆☆☆
●火星洞窟



中ボス…オクトパス

ボス…グランドオクトパス

S ゾーン ☆☆☆☆☆☆☆
●火山洞窟



中ボス…オクトパス

ボス…グランドオクトパス

T ゾーン ☆☆☆☆☆☆☆☆
●水洞窟



中ボス…オクトパス

ボス…グランドオクトパス

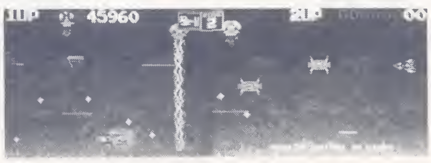
U ゾーン ☆☆☆☆☆☆☆☆☆
●火星洞窟



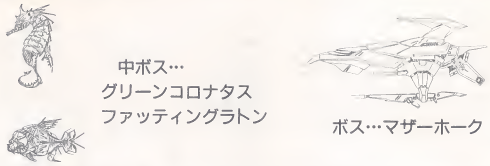
中ボス…オクトパス

ボス…グランドオクトパス

最強面、上のZゾーン。来なければよかったと思っても、それはもう「アフターカーニバル」(後の祭り)



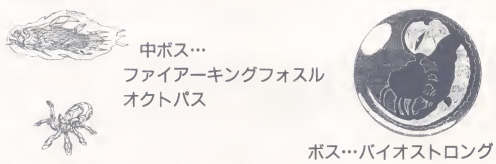
Z 1 ゾーン ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
●木星ガス



中ボス…
グリーンコロナタス
ファッティングラトン

ボス…マザーホーク

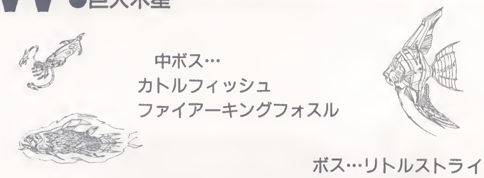
V 1 ゾーン ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
●雲



中ボス…
ファイアーキングフォスル
オクトパス

ボス…バイオストロング

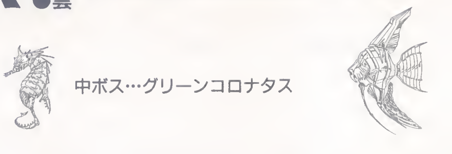
W ゾーン ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
●巨大木星



中ボス…
カトルフィッシュ
ファイアーキングフォスル

ボス…リトルストライプ

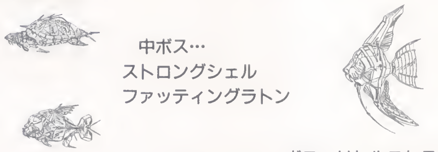
X ゾーン ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
●雲



中ボス…グリーンコロナタス

ボス…リトルストライプ

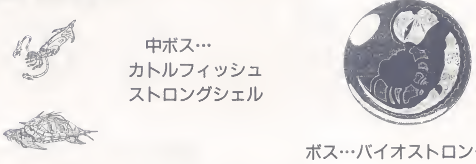
Y ゾーン ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
●宇宙



中ボス…
ストロングシェル
ファッティングラトン

ボス…リトルストライプ

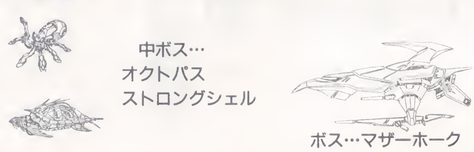
Z 2 ゾーン ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
●木星ガス



中ボス…
カトルフィッシュ
ストロングシェル

ボス…バイオストロング

V 2 ゾーン ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
●雲



中ボス…
オクトパス
ストロングシェル

ボス…マザーホーク

まず、一番下以外の両足を撃ち、次にクラブを端にさそい込んで足を壊します。その後、少し撃ち込んでからの画面の反対側まで離れてぽ〜っと撃っていればボスは勝手に死にます。

もし撃ち込みが足りなくてリングレーザーを3回撃たれたら上に上がり、2回続けて来る誘導弾を誘導して下さい。又、バリアが無い場合は（初期段階でも構わない）、クラブをドスンと落とした後、そのまま懐に入って撃っていれば勝手に死んでくれます。（ちなみに、足を全部壊してクリアも出来ます。）

M ゾーン

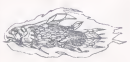
核トーチカがある所まではすんなりと進めるハズです。ここで核トーチカを使ったら、画面一番前の右下へ行き、



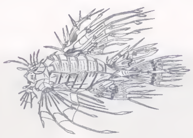
見えるかな？右下にバリアのアイテムがあるんだよ〜。

パワーUPアイテムを待ちま

A ゾーン ☆ ●太陽



中ボス…ファイヤーキングフォスル



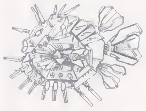
ボス…ハイペースティング

B ゾーン ☆ ●水星洞窟



中ボス…グリーンコロナタス





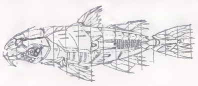
ボス…アロイランタンスチールスピン

C ゾーン ☆☆ ●水星洞窟



中ボス…グリーンコロナタス



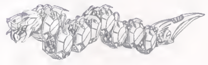


ボス…アロイランタンキラーヒジア

D ゾーン ☆☆ ●宇宙



中ボス…ファッティングラトン

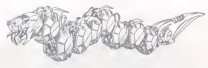


ボス…ドリオサーム

E ゾーン ☆☆ ●雲



中ボス…ファッティングラトン



ボス…ドリオサーム

F ゾーン ☆☆☆ ●金星洞窟



中ボス…ファッティングラトン



ボス…ドリオサーム

G ゾーン ☆☆☆☆ ●月面遺跡



中ボス…カトルフィッシュ



ボス…レッドクラブ

H ゾーン ☆☆☆ ●月面基地



中ボス…カトルフィッシュ



ボス…レッドクラブ

I ゾーン ☆☆☆ ●月面遺跡



中ボス…カトルフィッシュ



ボス…レッドクラブ

J ゾーン ☆☆☆☆ ●月面基地



中ボス…カトルフィッシュ



ボス…レッドクラブ

これがホントのサービス

最終面まで来たけどボスが強くてクリア出来ないよ〜という人にヒント

●リトルストライプ
本文攻略参照

●バイオストロング
画面一番上で左右によける。

●マザーホーク
ボスの真っ正面に張り付く。アイスラッガーを壊せば右上が安全地帯。



右上の安全地帯が使えるのに正面でよけるシルバーホーク。コロコロ太っていてかわゆい。



実は「2UP」の表示の辺りにいればほぼ安全地帯。ヤッター、これで君もヤズカ（永パ防止キャラ）が見れる。

す。(こうしないと取れません。)
たまに右上に出る事もあります。

地下面に入って最初の核トーチカは、2回コアが開くまで壊さないで下さい。

壊したらすぐに、右画面のアイテムを取り、そのまま右画面で敵を出現と同時に倒します。

少し行くと吊り天井メカというプレス機みたいのがありますが、これは先端の部分にしか当たり判定がありません。

そこを抜けたら画面一番後ろまで下がり、下から飛んで来るメカシャトルを障害物の陰に隠れながら撃ちます。その後ろにある核トーチカはハッチが開かなく、意味がありません。

2つ目の吊り天井メカを越えると、中ボスのストロングシェルが出て来ます。このボスは、最初首を出している間に思いっ切りダメージを与えておけば、後は適当にやっていれば勝手に死んでくれます。(IIになっても悲しい奴。)

その後、数回メカシャトルの編隊が来ますが、いずれも前記の方法でやれば簡単です。

天井レーザー(その名の通り)を抜けたら前に行き、前から来るソイドビックを倒します。

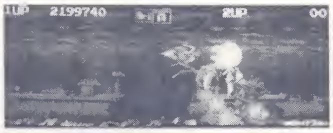
ボス＝ヤマト

砲台はあまり無理をせずに壊すこと。怖かったら壊さなくれてもよい。しかし、砲台はものすごく点が高い。

その後、中央の一部が壊れてヤドカリが姿を現わす。ひたすらに連射。まずは船の一部を壊し(真っ白になるんだな、これが)頭が出たらそれもダーッと連射する。この時に出す7発の弾がくせもの。少したつと自機目がけてダーッとつっ込んで来る。ここは、なるべく離れて弾のすき間をぬって行って下さい。

このボスは長期戦になると不利なので、1、2発はくらっても構わないという覚悟でなるべくボスに近付いて連射して、速攻で倒して下さい。

未確認の情報ですが、安全地帯があるそうです。その事については、又次号で…。



私、このボスキライです。以上…。

Rゾーン

まず初めに赤色をしたエッグという敵が地上にいます。この敵は口が開いた時しかダメージを与えられません。

あと、この地上で怖いのはトモマヤというレーザー砲台です。この面のトモマヤは、ひっきりなしにレーザーを出して来るので、倒さない限り前には進めません。前の面で死んでいたりするとかなり辛いでしょう。

あとミサイルアクビという新しい敵も出て来ますが、ミサイルが撃てるので、どうという事も無いと思います。

その他、地上からミサイルが飛んで来ますが、流れるボムになっていれば何の問題も無いでしょう。

後ろから出て来るミカタデタというホーミングミサイルと、赤レーザーを出す敵は、すき間に入り込んで、レーザーで簡単に倒せます。

所々に生えているタコアシは、かなり硬いので、ノーミス時以外は逃げた方が良いでしょう。又、この敵は、たまに弾を出して来るので注意が必要です。

地下面に入って少し進むと中ボスのオクトパスが出て来ます。このボスは足がある時は弾をボロボロと出し、たまにウェーブを出して来ます。

足を全部壊すとウエーブをボンボン出して来ますが、座標をずらして、少し早めに弾を撃てば本当にタコです。

あと、この面で前からつっ込んで来て弾をばらまいて帰って行く敵は(テラジみたいなヤツ)画面後方で少しずつ動いて、弾を誘導してよけて下さい。(Aランクだとレーザが前に出てるからよける必要も無い。いいなあ。)

ボス＝グランドオクトパス

このボスは、まず前にずりずりと来る時に、上下、上下と三日月よけみたいに動いて手にダメージを与え、近づいて来たら、回り込んで画面右端で、又同じように動きます。



右側に回り込めばラ・ク・ショッ。

タコの手の一番上が壊れたら画面中程まで戻り、残る2本をレーザー等で倒します。

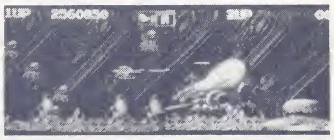
そうすると頭から子ダコを出して来るので、写真のように誘導します。



まず上に行き…。



後ろに下がり誘導して…。



下に下がって近付いて連射。

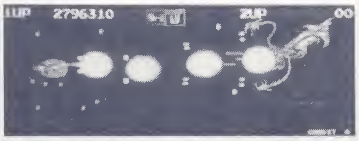


Bランク以下なら後ろで撃っていても大丈夫です。(敵の撃って来る弾が見にくいので注意。)

Wゾーン

Xゾーンもあまり変わらないのですが、一応Wゾーンの攻略をやります。

始まると、すぐにカトルフイッシュが出て来ます。この敵の3WAYショットは幅がせまく、バリアを消されてしまうかも知れませんが、すぐに画面下方にバリアのアイテムを持った敵が出て来てくれます。



パワーVSパワーのぶつかり合い。う〜ん、すごいぜっ。

その後サンダーという、レーザーを出して来る敵が出た後、ファイアーキングフォスルが出て来ます。この敵は5WAYを広角に撃って来ますが、楽によけれるので適当にもて遊んで下さい。

その後は左上から敵が多くやって来ます。

画面下からミサイルが出て来た後、ソイドビックが右上、左上、右下の順に出て来ます。



うんうん、ココはムリして撃つ必要も無い。

その後、バクダンという、撃つと4発の弾に分裂する敵が沢山出て来ます。この敵の分裂した弾は見にくいので、注意して下さい。

最後に、前からバクダンと後ろからソイドビックの混合攻撃があります、ここは、ソイドビックの事は置いておいて、バクダンを先に壊します。

ボス＝リトルストライプ

WARNINGとなったら画面右上に行き、上ヒレを壊し、後ろに回り込んで、残る2つのヒレも壊します。後は口を狙って連射。(敵の小さなウエーブは自機の状態によって、1方向、3方向、5方向に撃って来ます。)



まずはヒレを全部壊す。(泣けて来る程みすぼらしくなる。)
あとは、ちょこぼ口を狙ってFIGHT!

戦いは始まったばかり

このルートは一番簡単なだけでなく、他の難しいルートを通るための序章だ。このルートをバッチリとやって基礎を固めていれば、他のルートの初ブレイクリアなんてのも夢ではないでしょう。

次回は、全ゾーンの攻略とボスの攻略をやります。

まだまだ人気! 稼がずにはいられない!!

エリア88

やるぞ完全攻略。期待の総集編!!
バッチリ、180万点は保障する。

グラッチェ・ムギ太郎

覚えておこう これが基本

先月号で攻略は終了したこのゲームですが、ロストワールドなどと同じく、お金を使わなければ残金がそのまま全面クリア時に加算されスコアが高くなります。

残念なことに、永久パターンにより何点でも出せるようですが、通称「買いまくりプレイ」と「何も買わないプレイ」はその面白さが違うということもあります。

今回はこれから始める人たちのためにも、さらに高いスコアを出したいという人にも役立つように、もう一度おさらいして、エリア88のまとめとしようと思います。

基本的に、全面買い物はせずに、途中で拾った武器も使用しないで換金してもらいます。

3人のキャラの難易度ですが、一番つよいという点ではミッキーのF-14が最も使えます。

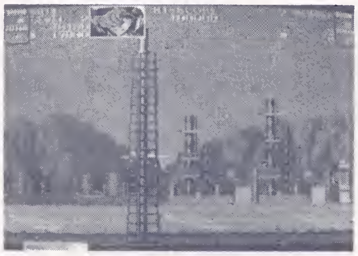
次は、常にF-14より一段階火力がよわいものの、初心者でもボタン押しっぱなしで連射力のあるシンのF-20。一番使いにくいグレッグのA-10は前方ショットがかなりよわい。それでも5~6面までこれれば少しはしっかりしてきますから、3面あたりがヤマ場となります。

ピアノ撃ち等である程度の連射にクリアまで耐えられる人はミッキーを、連射のよわい人はシンをすすめます。

MISSION 1

とにかく1機も逃がさないように心がけて下さい。多少のダメージを喰らっても全滅優先です。

ゲージについてですが、何も買ってない(エネルギータンクを買ってない)状態では、自機は敵のノーマルに弾4発まで耐えることができます。



1面ボス安全地帯合わせ。

次の面ではフルエネルギーにもどるわけですから、一面につき4発も喰らっていい訳です。気を大きく持ちましょう。

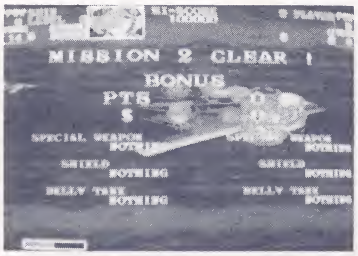
ボスは一発で安全地帯に合わせる目印があります。写真を参照して下さい。



…と、こうなる訳です。

MISSION 2

ここも1面同様1機も逃さないようにしたいところ。そのためには自機の前後の動きを主にすることです。あまり大きく上下に動かすと、どうしても自機の弾が拡散してしまって、その中を敵機が抜けていってしまうのです。特に、シンのセミオートに頼っている人に言えることです。



全部撃つとこうなる。

中型機も順に下・上ですので、あらかじめ出現地点で待ちかまえておきましょう。最後のザコ+中型機はザコ優先。ボスは左はじにはりついて上下操作のみで撃破。まだまだ楽勝。

MISSION 3



3面スタート直後

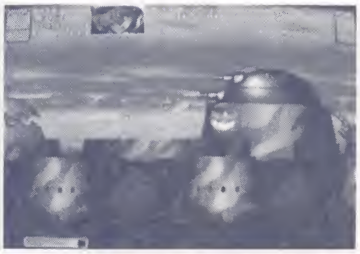
スタート直後、すぐ左ななめ下の木を撃ちに行きます。始まる前からレバーを左に入れておきましょう。

そして1機分程引いたらななめ下へ。(当然撃ちながら。シン以外は自力で連射すること!)木に上からのしかかる様な感じで行けばOK。

あとは木の中を撃って進み、上から編隊の来る所だけ撃ちに行きます。機雷地帯も一番下で前後によけるだけで十分。ただし要塞手前で、後ろから移動砲台のでてくるあたりはすこし上へよけてもいいでしょう。

今まで木を全て撃っていれば、ここでユニコーンがでます。取れば、なんとシールドが3枚つく上に、さらに1万点も入ってしまうので絶対に逃がさないこと。

ユニコーンの次は要塞ですが、ここでフォージャー3機が上からくるので、すぐ上に行って下さい。ここでシールドに弾を喰らわないように。

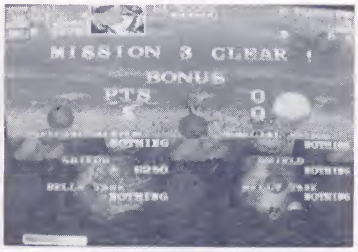


ここで合わせて引いてゆく。

最終的に、シールドは1枚でもいいから面クリアまで残してお金にしてもらいます。これだけでもう6000$ちがってしまう。話をもどします。ハッチのザコも逃がさないこと。

レーザー砲台ですが、ミッキーとシンなら撃ち切ることができます。弱点のドームはここではまだ破壊しません。

次のレーザー砲台も一番目と同じこと。最後のミサイル砲台×2は片方のみ破壊して、



シールドでこれだけ入る。

エリア88

もうひとつは残しておいて下さい。これを破壊するとクリアしてしまいます。

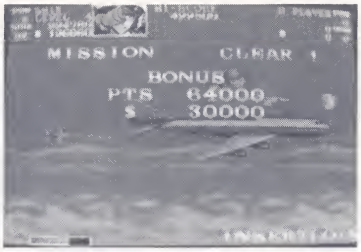
反転したら要塞の最初までもどります。ザコを全て撃って反転。ザコはまだ出るので左はじにいること。ザコを撃ったらドームに撃ち込んでクリア。

さて、シールドは残せましたか?

MISSION SPECIAL

この面はランダムに、3～5面終了後のどこかに入ります。旅客機の爆弾をそぎ落とすという荒技をやってのけなければなりません。

この旅客機に弾を当てると、所持金を引かれてしまうので神経質になりがち。弾は1発も本体に当てずにザコを全滅させて、残タイマーが45秒を切る前にクリアするというのが理想です。



Mスペシャルスコア加算中。残タイマーが45秒台なら、クリアボーナス8万点プラス3万$入ります。その下は7万＋3万と1万も下がるので気合いを入れてかかれ!

MISSION 4

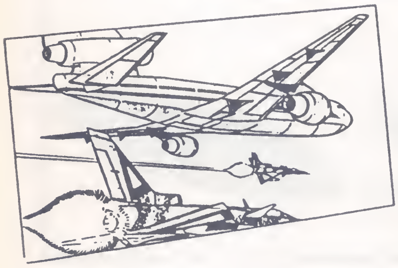
舞台は砂漠。ここで気をつけることは砂の中のミサイル。要はレーダーの上でストップしなければ良いのだ。ここは



ここがモビちゃんの居所。

9割方の敵は前から来るので、なるべく画面中央から左寄りにいよう。大型ヘリは火炎だけは喰らわないように。接近戦厳禁。モビちゃんも忘れやすいから、しっかりとパターン化してしまおう。

ボスは、原作で旧エリア88基地を半壊に追い込んだ地上空母。しかしゲームでは、よわい。まず機雷射出器を全部もぎとってしまいます。そうしたら、弱点にダメージを与えつつハッチのフォージャーで稼ぎます。弱点は12、13回目ぐらいに引っこんだとき逃げてしまうので、それを考えに入れておいて下さい。

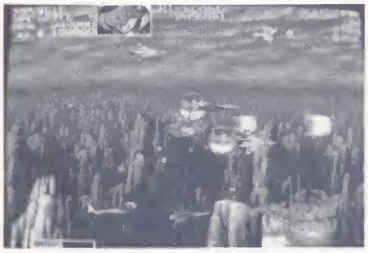


クリア前にハッチもしっかり破壊しておこう。グレッグは稼ぎ中にハッチを壊してしまわない様に気をつけて下さい。結構ありがちな話ですので。グラッチェグラッチェ。

MISSION 5

ここは画面中央よりすこし左寄りで、ちょこちょこしてればOK。岩は全部破壊します。途中2回、うしろから編隊がまとめてやって来ますが(パワーアップをとる寸前、という所とボスの前のストライダーモビちゃんの出るところ)なるべく全機落とせるようになりましょう。

後半で、上下から1機ずつ2面の中型機が出て来ます。このとき、誘導弾を撃つザコが1機来るのですが、ここでもザコ優先です。中型機はその後でも決して遅くありません。



Sモビちゃんはちょっと回収が難しい。

さて、最難関のモビちゃんの所は岩を壊すのをワンテンポずらすと取りやすいと思います。回収中に1発喰らうかもしれませんが、それまで弾を喰らう所は無いので、まだ1ダメージ目なら許容範囲と見るべきです。

ボスですが、ベイソンの下部から3機ずつザコがくるので、これでギリギリまで稼ぎます。ベイソン本体からは2ヵ所から放射状に弾を出します。よって、ベイソンの真後ろにいたのでは2ヵ所から撃って来る弾がダブって、非常によけにくくなってしまいます。写真のあたりで稼ぐとやりやすい様です。



ベイソンの弾はここでよける。

このボスも時間切れで逃げられてしまうので(＝ノーボーナス)注意しなければなりません。

ではどうやって数えるか?有効な方法として、下の小さな岩で数える、もうひとつは出したザコの数で数える。岩で数えるなら、ベイソンに当たり判定が生じてから数えて29個目あたりで時間切れです。参考にして下さい。

ここのボスは、欲を出すと死にやすいので気をゆるめないこと。

くどい様ですが、ストライダーモビちゃんの3WAYレーザーは1発も使わないで換金してもらって下さい。第一、使ったところで大して威力がない。以後も拾った武器は一切使わないようにします。

MISSION 6

この面は岩などに当たるとどんどんダメージを喰らってしまうので、慎重なレバー操作が要求されます。このため自由に動けず、弾が恐い。とはいえ、敵の弾道も限られてくるので、寸前で見切る様にします。

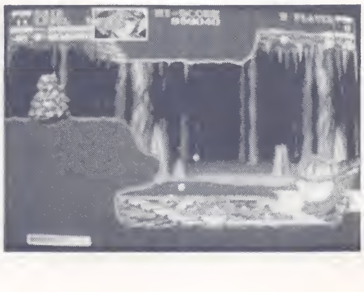
例を挙げると、正面から一直線に弾が来たらレバーを上にコン、という感じで上げるといい。

面が始まると洞窟に入る前に上からザコが降りてくるので、あらかじめ上で待って撃つ。入口に入ったら右下から編隊×2。このうち後ろは赤なのでPOWをすぐ回収。もたもたしているとスクロールで流れて岩に重なってしまい、取りにくくなってしまいます。

赤を倒した直後に、天井に砲台があるのですぐ破壊。以後、砲台が見えたら速攻でつぶして下さい。ザコが穴から出てくる所は、画面左でねばって一気に右へ抜けます。しかし深追いは禁物。

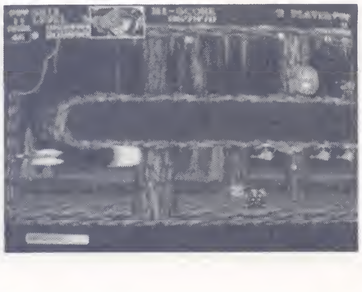
たぶん、ここで一番難しいのは次でしょう。床の一部がミサイル発射器になっていて、後ろに3方向に撃ってくる砲台のある所です。

ちょっと見た目にはナパームが欲しい所ですが、安全な方法があります。ミサイルに気を付け、発射台の上に弾を



ここなら安全ライン。

撃ちつつ突っこみます。発射台に触れてもダメージにはならないし、3方向弾に対しても死角なのです。思い切って突っこんでみましょう。慣れればナパームを買うのがばからしく思うようになる。(かえって、ナパームを使う方が上



モビちゃんを取って下へ行ったところ。

で3方向を弾よけしなければならない分難しいし。)

これを繰り返すと2方向に分かれ、上を行くか下を行くか決めなければなりません。

道の入り口は下の方が広いので、そっちへ行きたいが、ちょっと待った。上には入り口付近にモビちゃんがいるのです。(10月号のGAMEST表紙参照)結局、上へ行ってモビちゃんを取り、電磁バリアと赤砲台を破壊してすぐ下

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	

<ゲーメスト大賞にご意見をどうぞ>

キリトリ線

プレイヤーのパワーがゲーム界をリードする!!

第3回　読者が選ぶゲーメスト大賞!!

ゲームリストは86ページ　　◆1項目1ゲーム

項　目	記号又はゲーム	ひと言
ゲーメスト大賞		
ベスト グラフィック賞		
ベスト VGM賞		
ベスト シューティング賞		
ベスト アクション賞		
ベスト 演出賞		
ベスト キャラクター①		
〃　②		
〃　③		
好きな メーカー1社		

●ベストキャラクターはゲーム名も併記して下さい。
●シメ切は11月20日(彼女の誕生日より大切です)
●投票して下さった中から抽せんで30名の方にゲーメストオリジナルテレカをプレゼント!

キリトリ線

◆GAMEST　12月号プレゼント◆

◆92ページのゲーメスト12月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：1番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、1番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：あなたのご意見をご自由に

へもどります。

この上へ行く時に、下の入り口の3方向砲台をつぶしておかないと、戻るときにパニックになります。

あとは砲台をつぶしつつ、弾が来たら前述のレバーコンコンよけで進みます。このときの落石は注意すること。初心者にありがちなパターンとして、落石がきたので積み上がってしまわないうちに前へ抜けてしまおう、というもの。

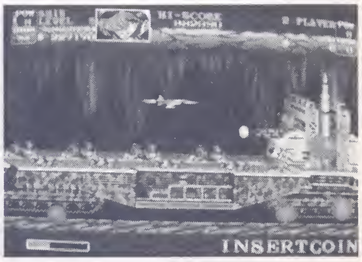
これではほぼ100%喰らいます。落石はくずれ始めた時から判定が生じて、しかも積むのが異常に速いのです。ここは、落石に気付いたら下がりながら連射して破壊してゆくのが正解。知らないと、ピーピー、ダメージの警告音を聞くハメになります。

分岐が終わったときに、エネルギーが残っていれば上のバーナーを突っこんで破壊してもいいでしょう。

ボス前に後ろから編隊×1、前から赤編隊×1が来ますが、このPOWをすぐに取りに行ってはいけない。しめたとばかりにPOWをとりにいくと、初登場キャラのナパーム機によって、いいようにボロボロにされてしまいます。ここは先にナパームを始末してからPOWを取りに行って下さい。

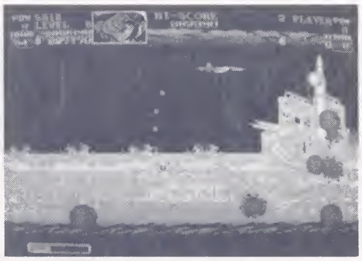
ボスはセオリー通り、砲台つぶしから。背面ギリギリで弾を見切るような位置にいれば、砲台の角度を変えずに破壊できます。しかも、この方法は8面ボスへの布石となるので、ぜひマスターして下さい。

ここでのかせぎは左右から1機ずつ来るナパーム機でかせぎます。1機ずつなんてセコイ、と言う人もいるかもしれませんが、こいつは攻撃力が高い分、1機あたりの点も高いので結構ばかになりません。


大型ミサイル発射寸前。判定はすでにミサイルへ移っている。

ここも他のボス稼ぎ同様、破壊寸前までダメージを与えておきます。ここはきっちりパターン化して下さい。

時間切れになると、最後部の大型ミサイルが発射されます。この時点で、ボスの当たり判定はなくなり、この大型ミサイルに判定が移りますから、こいつに弾をたたき込んで下さい。かなり短い時間ですので、数発で破壊できるという状態にしておかなければなりません。


「撃て撃て撃て〜!!」

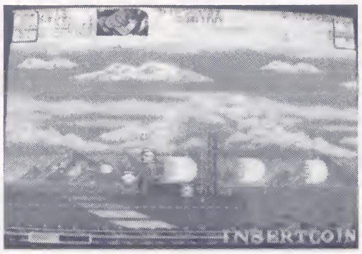
稼ぎ中も途中からナパーム機は左からくるのか、右からくるのか、ランダムの様ですから、そこも気をつけること。基本的に、ナパームを数発喰らってピーピー鳴っている様でしたら、あきらめてボスを破壊してしまった方がいいかもしれません。クリアあっての点稼ぎですからね。死んでしまってはおトミさんもビックリ、元も子もありませんから。

MISSION 7

何も買わないプレイで難しい面を挙げるとすれば、まちがいなくベスト3に入るというのがここ。

いきなり何も買わないというのは上級者でないと無理なので、ゲージとホーミングを買い、パターンを把握したら、何も買わないでクリアできるようにしましょう。

始めは地上基地です。感じは1面にそっくりですが、一番下は入り組んでいて見えない様になっています。しかし1面同様、ぶつかってダメージを受けることはありませんのでガンガン行きましょう。


「飛びます、飛びます」

ナパーム機は前から来るのは問題ないのですが、後ろから来る奴はちょっとやっかいです。慣れないうちは、先月号の攻略のように、右上にレバーを入れて逃げます。また「ナパームなんて、ちっとも怖くないぜ!!」と、そのまんま何とかさんの様に勇気のある(?)人はこうします。

後ろからナパーム機が来たら、右下へ行きます。ある程度近づいたら一気に真上に行きます。そうすると、ちょうど自機の後尾部分、アフターバーナーのところをかする様にしてナパームは落ちてゆきます。そのころナパーム機は反転するので、後ろに回り込み倒します。

なぜ画面右の方でこんなことをするか? ナパーム機は自機のX座標が目標物をとらえたときにナパームを落とすのです。言い換えれば、自機が接近しないと落とせないのです。

これを、もし左でやるとナパームは避けても、本体はサッと画面外へ逃げてしまいます。さらにタイミングを遅らせて、もう1機後ろから来ると、めでたくハチ合わせになってしまいます。慣れると、この動作を画面中央より少し右ぎみでできるようになります。

ちゃんと全滅できるので、やってみて下さい。

最後に前からナパームの編隊が来ると高速スクロールが始まります。下の砲台は赤が多いので全滅させます。ちなみに、2P時は上にも赤編隊が来てくれるので、下でPOWの取り合いはしない様に。

いよいよ空へ上昇する訳ですが、高速スクロールが終わる前に2面タイプの編隊が来ます。ここらへんで気を付けてもらいたいのは、高速スクロールしているのは背景だけです。一緒に速くなったつもりで動き回らないこと。

この面はこれからがメインです。大型機との戦いですが2種類あります。まず2面タイプの放射状に弾をバラまくAタイプと、自機が下にいるとボムを落とし、後ろにいると赤い弾を連射するBタイプがいます。

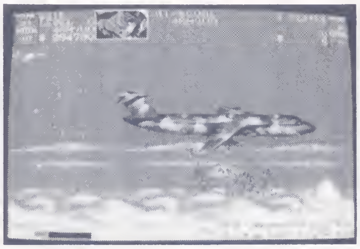
Aタイプは、少し距離を置いて連射して倒します。

Bタイプは出現したら上部に張りつき連射します。ここは安全です。他のザコを撃ったりして離れた場合は、垂直尾翼の上の方に張りついて攻撃します。ここも赤弾に対して安全です。

A・B両タイプとも絶対に体当たりは避けて下さい。

もしぶつかったら自分が悪い(又はコンパネが悪い!?)。最後に右下へ消えるBタイプが逃がしやすいので注意。もし連射装置のつけてある台なら全滅楽勝。とはいえ、ずっと画面左で滞空しているザコも知らないと強い。一見フェニックスかファルコンを買わないと倒せないようだが、自分もY軸を合わせれば(つまり自機も左はじに張りつく)あきらめて去って行きます。

ボスはザコを出さないので稼ぎません。そのかわり護衛の2機は倒すこと。護衛を倒すとノーマルランク以上ならステルスの出す機雷を撃ってきますが、問題ないでしょう。ここも左はじについて上下のみで倒せます。こいつはエネルギー0でも倒せるので、ピーピー鳴っても落ちついていこう。全部張りつき命。


左で張りつきます。

MISSION 8

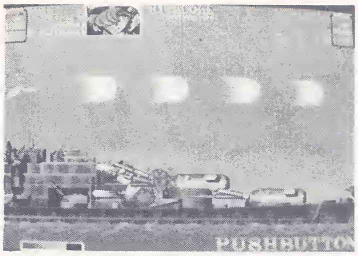
海の面。ボスまでは超簡単。ここも1機も逃がさないつもりでやって下さい。

強いて注意するところは、後ろから来る2回目の船。ザコにばかり気をとられていると船は画面中央に差しかかるとスピードアップしてしまいます。ここだけは船を先に破壊。それでもザコは間にあいます。中ボスの潜水艦はぶつからない様にして下さい。この面もザコを全滅できます。


ここらへんだぁ、合わせよ。

ボスは戦艦ミンクス。主砲が速い速い。ここは、6面のボスで覚えた水平撃ちでライン合わせして、主砲を水平にしたままつぶして下さい。途中のザコも逃がしやすいのでボケーとしないで。

弱点の艦橋を全てつぶしたら、攻撃をやめます。ここでも反転するのです。スクロールが始まったら、ちょっとずつ上へずれて左上で艦首の主砲を誘導します。このときも



あまり主砲に角度をつけないようにしておく。

ザコの3機編隊が何回か来るので撃ちもらさないようにして下さい。

反転したら、主砲を先程と同じ方法で破壊します。あとは赤い砲台を撃ってクリア。

ヤシチはグレッグなら反転前にとれます。主砲の直撃はほんとに痛いのでライン合わせを確実に。少しぐらいなら上にずれても平気です。沈んで行くときの水しぶきがとっても気分いい。



ナパームを取ったところ。

MISSION 9

ここもフィールドは1面に似ている。最初のPOW編隊で、自機は最強になっているはずです。

ここのボスは1面と全く一緒です。ここでダメージを喰らわないように。

次はレール地帯で、どんどん誘導弾とバーナーで攻撃して来ます。こいつらはスクロールアウトするまで出てくるので、つぶされる寸前に上へ逃げて下さい。

この格納庫のすぐ右に、ソメノスケモビちゃんがいるので、ショットを撃ちつつ突っこんで下さい。出現と同時に取ることができます。

ここからは4面ボスの地上空母の建設途中で、地上空母IIという名称です。しかも3



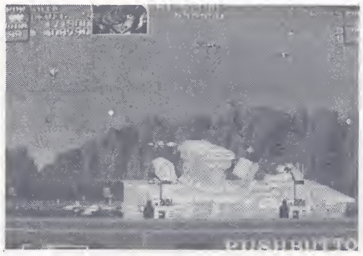
モビちゃんはこうやって取る。

つに分断してあり、ここらへん一帯は3面の森林のところに浮いていた機雷が大量にあります。こいつにぶつかると大ダメージですから、なるべく地表を進みます。

さらに空母IIを守るように、ロボットアームが何本もあります。空母IIの1号機は、機雷の中を別の機雷が降ってくるというとんでもない攻撃ですが、間を上にサッと抜けるようにしてかわします。このときザコもまじってるので、なるべく多く撃つようにして下さい。

2号機はハッチのみです。これはあまり稼げないので、すぐ破壊していいでしょう。

問題は3号機です。実は安全地帯あり。写真をみて下さい。



左はじから少しずつ前へ出る。

ここを過ぎると少し落ちつきます。最後でエネルギータンクが出るので、ここで満タンになるようにして下さい。

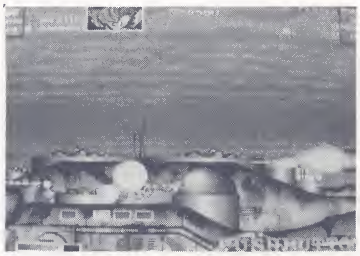
ボスは安全地帯に入って下さい。下から2番目がベストです。1番下だと沈んでいた機雷にぶつかりやすいし、一度上昇したザコも撃ちにくいからです。ここでもギリギリまでかせいで下さい。大体、誘導弾を出す白の砲台が3つぐらい破壊するまではねばろう。

MISSION 10

最初は右はじの砲台だけ破壊して上に行きます。少し後ろでねばったら、一気に前へ回り込みます。このとき噴射ノズルに弾を当てないこと。当てると壊せずパーツが流れて消えてしまいます。反転したら火器を根こそぎたたきのめして下さい。余裕があれば、機雷射出口もつぶすようにしよう。



様子をみて前へ出てしまおう。



今、光ってるところを壊せ!!

ここで始めて噴射ノズルを破壊します。点滅して判定が消えるまで撃ち込んで下さい。反転したら、先端のミサイル発射台をつぶして下さい。

ノーマル砲台2台は、奥がシェルIIですので、写真を見ながら速攻で取って下さい。ハッチ奥の誘導弾は意外と強いので早めにつぶして下さい。

このハッチでも稼ぎます。奥のバーニアはあらかじめつぶしてしまいます。スクロールが始まったらハッチを破壊します。レーザー砲台も速攻で倒します。上の機雷射出器もできれば壊して下さい。

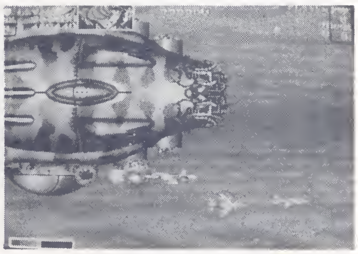
赤い砲台はゴールドのエネルギータンクです。残エネルギーが3分の1程であれば、これを取ると一気にMAXまで回復させられます。

あとは後部エンジンをもぎとるのですが、噴射ノズルのときみたいに点滅するまで撃ちます。時間がかかりすぎると、自爆とみなされて点も金も入りません。2つの砲台もそうです。よってここは連射の嵐で全て得点して下さい。

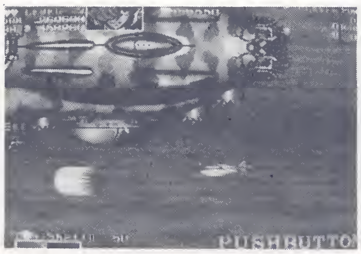
コアを出現させるためにはメインエンジンをつぶすこと。

忘れてましたが、後部エンジンの噴射を喰らうとダメージを受けます。あとはコアを破壊するだけですが、あまり動かないのがコツです。

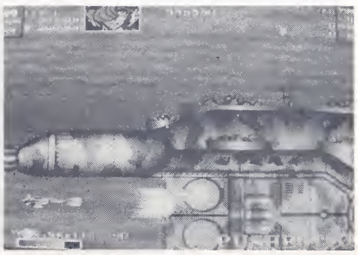
ちなみに、さっき拾ったシェルIIは使いません。50発きっちり残して下さい。これで全面クリアです。



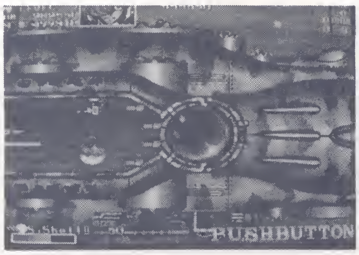
この瞬間突っこむ。



ザコかせぎ。スクロールが始まるまで稼ぐ。



自爆させると大損。



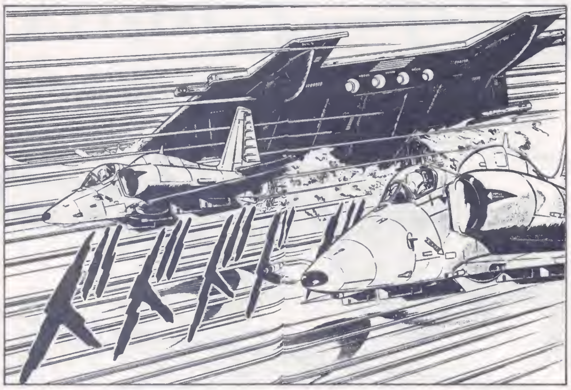
大きな動きは死を招く。

さあ挑戦だ!!

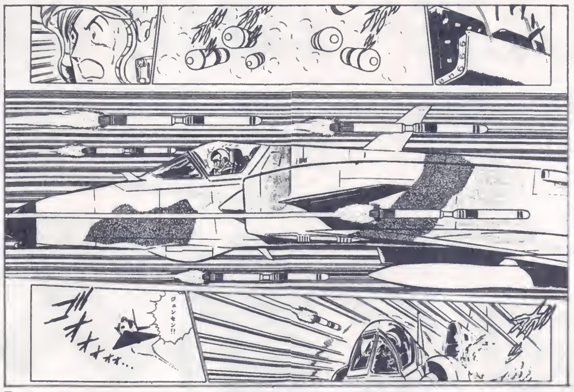
これまでアドバイスして来たようなことを実行すれば、平均180万点とれるはずです。どうせ永パ、で片付けるにはあまりに惜しいゲームです。一度は永パなしで180万点台に挑戦してみよう。3人共クリアできるようになれば言うことなし/

さらに1日10回やればカプコンの岡本さんも船水さんも(前号P10~を読んでね)泣いてよろこぶぞ!?

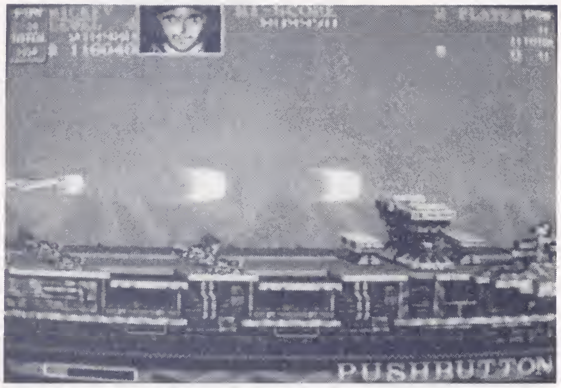
存亡を賭けた一大決戦！



いつもならハリの穴を通す程の技術を持つ連中も冷静さを失う。



「で、でけえ…クジラだ…まるで…」(グレッグ談)



こっちがゲームシーン。まさにデカいハリネズミ。

原作前半最大のヤマ場となった対地上空母戦。今回は少ないページですが、原作との対比をしてみました。

原画は新谷かおる原作。小学館・少年ビッグコミックより転載。

超燃えゲームだけど超鬼ゲーム・・・・・ふう
くじけちゃダメ――!!

ファイネストアワー

漢炎剣

よろしくぅ

「うおーこいつぁ鬼だぜ!/こんなのクリアする奴、気違いだぜ!!」

…ではその気違いが君を気違いへの道へといざなってさしあげましょ――ってな訳で何ぁんと生まれて初めての攻略なのだ、ひゃほ――っ/やらなくてもいいから呼んでね(うそですってば)。

最初に…これだけはッ!

先月号108〜109ページの紹介記事は読んでくれたかな?ちらほら誤植もあるけど許して下さいな。それはともかく、まずマスターして欲しい、というよりしなくてはならない事が数点あるんだ。

まずバーニアの使い方。詳しい事は先月号にあるけど、それに加えて軟着陸をマスターして欲しいんだ。

これは地上に降りる際にバーニアをふかす事によって自機(シグナス)の落下速度を減らし、姿勢制御時間を短縮させるという方法なのだ。

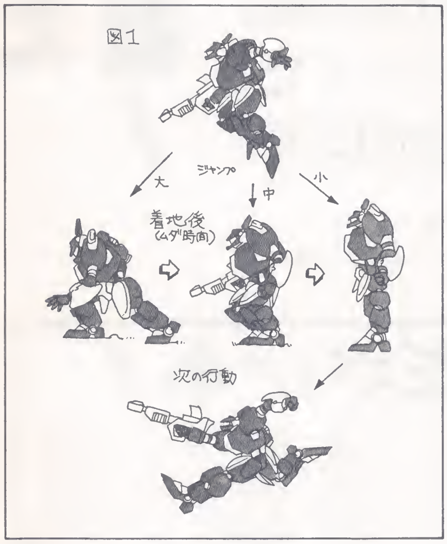
(図一)使い方はというと、ジャンプの後の落下中にバーニアゲージがたまるので、その残りを利用して軟着陸をするという感じ。この時ついでに方向転換もできるからやはりマスターすべきでしょう。姿勢制御中は他の行動は一切取れないというのも大きなマイナス要因だしね。

あと、図2の様な使い方もマスターして損は無い筈。これによって耐空時間や距離を延ばせるし…。

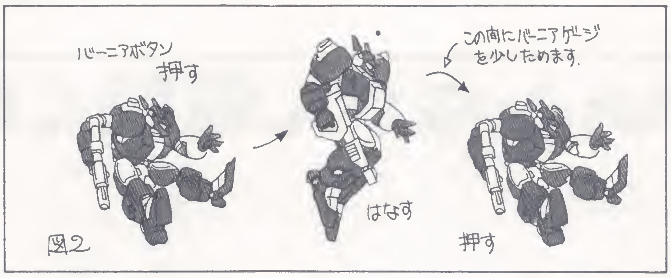
又、走ってる直後の方向転換は小ジャンプで後ろを向いた方が少し早いし、オーバーランする事なくその場で後ろが向けるし、かっこもいいし…是非マスターすべしって訳。

敵ロボットを攻撃するにあたっての共通の攻略は、むやみに照準を変えない事。そして画面外に逃がさない事なのだ。敵には自機と同様冷却装置が装備されていて、下手に時間をあけたり、画面外に逃がしたりするといつまでたっても破壊できないのだ。

特に、黄色い奴は抜群の冷却効果があり、最少約8発で済むのが画面外に逃げたりする事によって10数発分にもなったりしちゃうのだ。ちなみに青いのは約10発、水色は約17発くらいと考えておくといいよ。2秒で1発分の誤差が出ると考えていいと思う。ザコすらあなどれないでしょ?



▲図ー1



▲図ー2

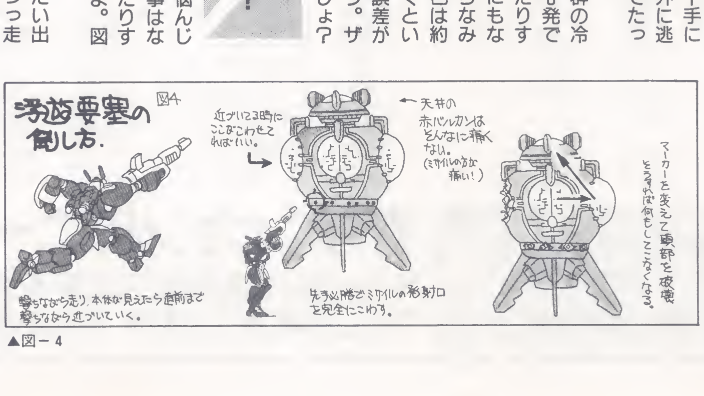
1面のハマリ場所は?

まずレーザー砲台で悩んじゃうでしょ。でも何の事はないレーザー砲台に体当たりするまで走ればいーんだよ。図3の通り。

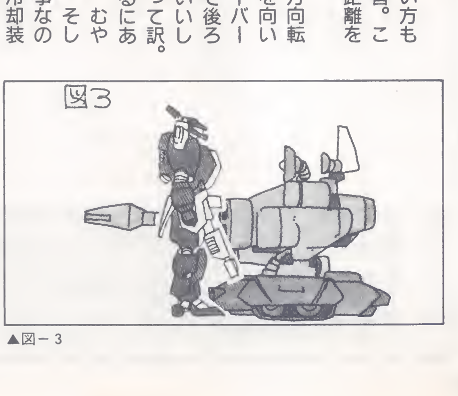
次に浮遊要塞。だいたい出現場所が判ってる人はつっ走って、先手必勝とばかりに図4の様に破壊すれば、安全かつ迅速に片付けられます。よく判らない人はレーダーに出現したのを確認したら、少し立ち止まって誘導ミサイルが来るのを待ってる。ミサイルをジャンプでかわしたら、走って図の通りに破壊しちゃおう。

面倒なら、大ジャンプで無視できるから、あわてないでね。それに無視した方が楽だし、早く先の面に行けるし…。でも2機目の要塞の少し先には風船爆弾があるのでジャンプのしすぎには要注意だよ。

中型ロボは1機1機をしっ



▲図ー4



▲図ー3

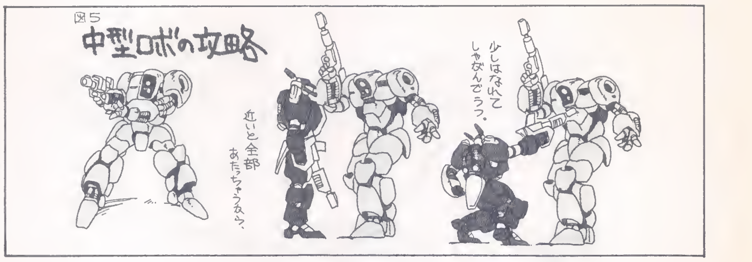
かりつぶすこと（図5）。タイムはかなりあるし、あせらずコツをつかんで走れば誰でもクリアはできる筈だよ。

2面のハマリ場所の攻略

1面がクリアできた人ならこれさえ知ってれば2面もクリアできる事うけあい！

さて、これとは…ビットを従えた要塞。こいつは無視しようにもビットが追って来るし、まともに戦うとメチャ強いし…本当にビットがうざったいんだよね。

だったらビットを消しちゃおうってな訳で、出ましたスクロールアウト。レーダー中に要塞が完全に出たら（画面上に出しちゃだめだよ！）逆戻りして奴をレーダー外に。後は煮るなり焼くなりお好きにどうぞってな訳。



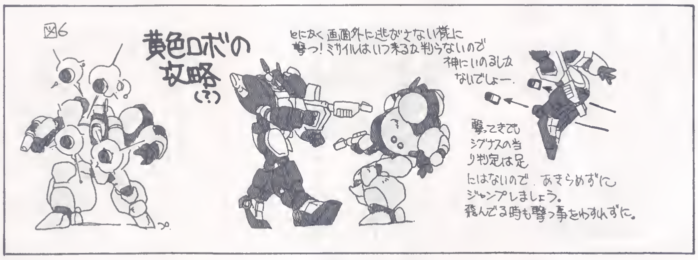
▲図－5

あとこの面から登場する黄色いロボットだけど、この面に関しては無理に戦わなくても逃げる事はできる筈。最後の黄色い奴をジャンプで越えれば、はいこの面はクリアって訳。

さあ来た3面マップで攻略

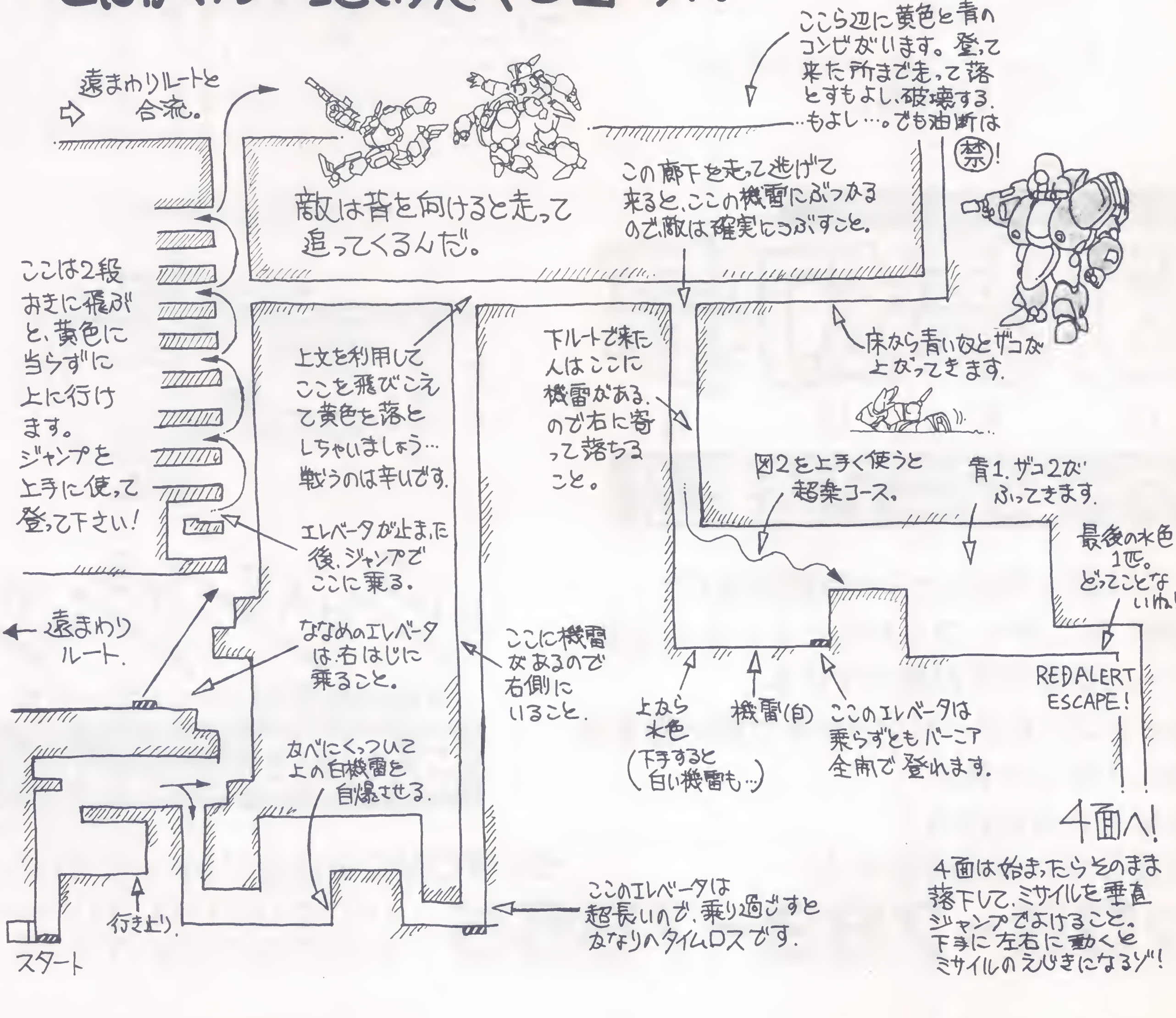
一応全部で3ルートあるんだけど、今回は2ルートだけ。残りの1つは背景はかっこいいんだけど、いかんせん無駄の多いルートなんで除外しちゃう。3つあるエレベーターの一番奥のルートだから、ヒマな人は是非見るべし。（ちなみに真ん中のエレベーターはダミーだよ。）

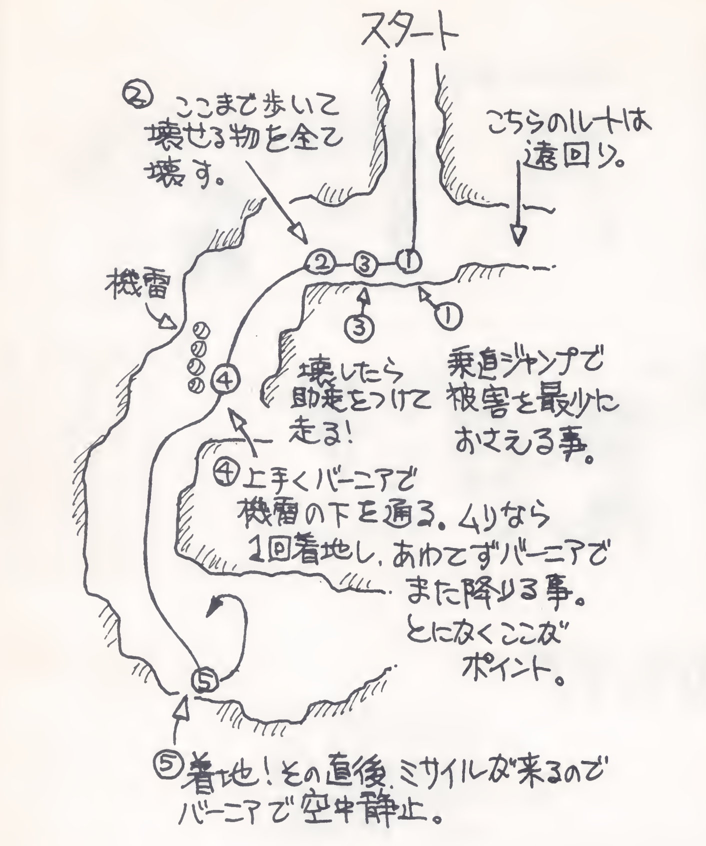
まず1つ目は、わざとらしい落し穴に落ちる。近道パターン（下ルート）。2つ目はジャンプテクがものをいう安全



▲図－6

「とにかくクリア！」という人へ 3面マップ！

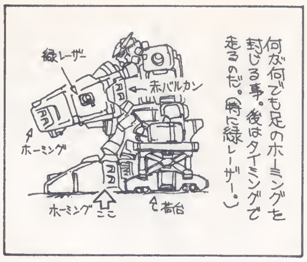




パターン（上ルート）。

前者と後者の決定的な差は、黄色い奴の数とバトルフィールドの広さでしょう。上ルートなら広い所に最少1機、下ルートは狭い所で約5機を相手にするという事で、まぁ難度の差は歴然という訳ですな。

一応マップ上でハマリ場所の攻略をしておくけど、ここら辺からは操作の馴れ具合で大きな差が出てきちゃいますよ。



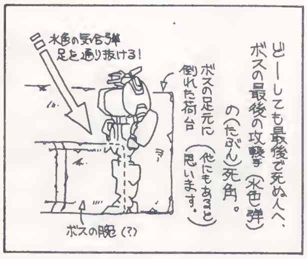
鬼の4面 知らなきゃ死あるのみ

…まさにその通り。知っても馴れてなければ死んじゃう面。でもこれが最終面と知ればやる気も出るもの。要所ごとに図で説明しよう。←

さて、これで1周クリア！（なんて簡単なもんじゃないけど）でも知ってると知らないとでは大違いでしょ？

2周目はタイムに困るので、上手くやらないとタイムオーバーの危険性あり。特に8面（オーラス）は、この攻略だと時間が足りないので、ミサイル地帯の上手な走りが必要となるのだ。

まぁそんな訳で、初めての攻略で上手く伝わったかどうか心配なんで、もしよろしければ感想くださいませ。お願いします。ではでは、アデュー！



ミサイル地帯を抜け、ビットを倒したら（倒す時、あまり進むと要塞が起きるので注意！）あとは機雷まで走り（勿論障害物はジャンプ、敵はムシ）一番下の機雷を破壊後 図2ジャンプで機雷と敵の間を飛び越え、また走り、廊下を越えた広間に入ったら、追手を全滅させるパターンで、時間はあまる筈です。

めざせ10アンダー

ジャンボ尾崎
スーパーマスターズ

©SEGA

18ホールをアンダーパーでまわろう。

ハーフ、ホール別攻略

スーパーマスターズは今一番人気のゴルフゲームです。こんなに面白いゲームをサラリーマンのおじさんだけにやらせておくのはもったいない！
ぜひ一度やってみて下さい。今回はハーフ9ホールを攻略してみました。

攻略のポイント アイアンがカギ

ドライバーをラフに入れないこと、アイアンでグリーンにオンさせること、20～30Y（ヤード）の寄せを確実にしてパーを取ること、この3点が重要です。パットは慣れるしかないでしょう。

特に大切なのはアイアンです。ポイントは、必ずバックスピンでグリーンを狙うことです。バックスピンは風がなければ少しショートします。10Yくらい大きめのクラブで打ちましょう。風が10mの追い風なら10Yくらい小さめのクラブで、10mの向かい風なら30Yくらい大きめのクラブで打ちます。

また、バックスピンはグリーンに止まり易いのが利点ですが、風に流され易いという欠点もあります。これはスタンス＋打つ方向の調整が必要です。1Wだと横10mの風はスタンスを1つ変えるだけでほぼまっすぐ飛びますが、アイアンだとグリーン半分ぐらい流されます。打つ方向で調整して下さい。

ショートアプローチにダフリを使え

ダフのミスショットは風の抵抗を全く受けず、横、距離共に実に正確に飛ぶのでショートアプローチに便利です。しかも、方向はピンに向かってまっすぐコンピュータが決めてくれる場合が多いので考える必要はありません。次の表を参考にして使おう。

☆ダフはゲージの一番下の所に矢印が来たら打てば良し。

（読者協力　徳島市　R・I君）

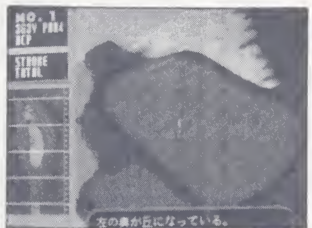
	ダフリ	ナイスショット
1W	44Y	240Y
3W	43Y	220Y
4W	42Y	210Y
2I	40Y	200Y
3I	39Y	190Y
4I	38Y	180Y
5I	36Y	160Y
6I	35Y	150Y
7I	33Y	130Y
8I	31Y	120Y
9I	29Y	110Y
PW	26Y	90Y
SW	23Y	70Y

1番ホール
363Y PAR4

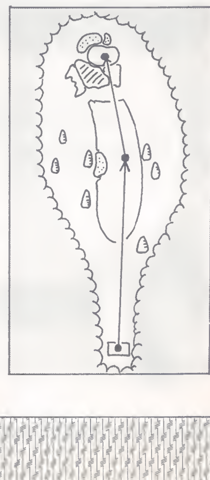
素直なボールです。バーディが取れるようにしましょう。風はノーマル設定なら5m以上は吹きません。スタンスはほとんどノーマルでOK。

風によって方向を微調整します。

バーディを取るには1打目をバックスピンで短かめに打ち、残り110Yくらいを8I（120Yの飛距離）でバックスピンで狙うとバーディが取り易いでしょう。とにかく2打目のアイアンが勝負。



グリーンは手前に向かって傾斜している。



2オン1パットのバーディ狙い。2打目は8～9Iでバックスピン。

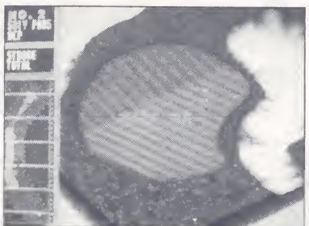
2番ホール
531Y PAR5

右に曲がっているのでCLOSE1くらいで思い切り打ち、バックスピン系でフェアウェイをキープします。

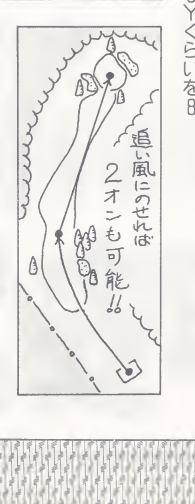
2打目もバックスピンで風に乗せ、できるだけ飛ばします。風がフォローなら2オンも可能。

グリーンは左が右下に向けてものすごく傾斜しています。傾斜している部分にカップが切られていたら、2パットを狙うか、グリーン外からならバックスピンでピンにぴったりくっつけて止めるようにしないとパーは難しいでしょう。

カップが右側なら確実にバーディを取れるようにしよう。



グリーン左は超急斜面。上りのパットは強く打とう。



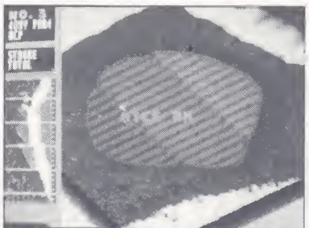
1打めはスライスをかけてフェアウェイへ止める。

3番ホール
409Y PAR4

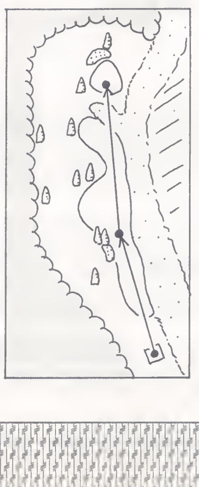
必ず右から左へ浜風が吹いています。OPEN1で1Wでできるだけ飛ばすこと。OPEN1だと横風10mくらいでほぼまっすぐ飛びます。

2打目はアイアンでバックスピンをかけてグリーンを狙います。ただ、弾道がアイアンは高いため、風にドライバーより流されます。OPEN1くらいで左にグリーン1分近く流されるつもりで狙うこと。

グリーンは3段です。同じ段ならまっすぐ打てます。



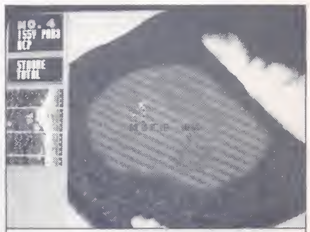
3段グリーン。パットの距離感が大切。



スタンスはOPEN1で打つ。2打目は風に流されることも計算する。

爆裂熱狂大攻略

4番ホール
155Y PAR3

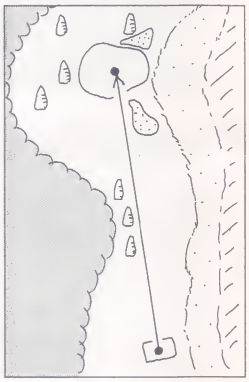


カップがくぼみの中の時はまずカップの近くに寄せよう。

グリーンがへこんでいますが、この中にカップを切られるとパットが非常に難しい。ぴったり寄せて、強めに打って沈めないと3パットしてしまいます。

話は前後しましたが、1打目はフォロー（向かい風）かアゲインストかを充分に考え、クラブの大きさを調節して下さい。バックスピンで狙うのが無難です。風がなければ5I、向かっていれば4Iです。

左側にカップが切ってあればバーディが狙えます。


1オン1パットのバーディ狙い。1打目が勝負。

5番ホール
383Y PAR4



傾斜を良く考え、下りのパットは弱めに。

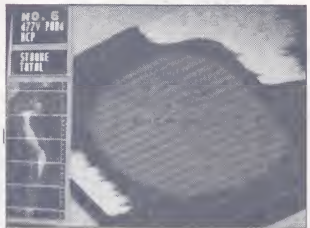
ここから難しいホールが続きます。まず1打目は右側のクロスバンカーにつかまらないように、風がなくてもCLOSE1でフェアウェイの左側を狙うべし。飛ばし過ぎても寄せにくいので、向かい風なら1W、追い風なら3Wで打つと良いでしょう。

2打目は8～9Iでバックスピンをかけ、ピンをデッドに狙います。グリーンは右下がり、傾斜を良く考えて上りラインは強め、下りは弱めに狙おう。



1打目はフェアウェイの左側をCLOSE1で狙う。

6番ホール
477Y PAR4

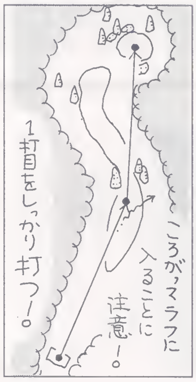


小山越えのパットは難しい。まず寄せよう。

非常に難しいミドルホール。2オン狙いで行きたい所ですが、1打目が勝負です。

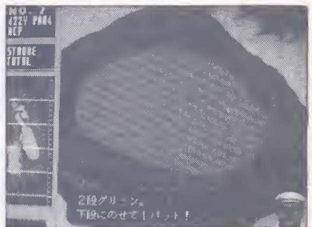
1打目は3Wでバックスピンをかけてまっすぐ飛ばします。1Wだと飛びすぎるし、バンカー横は右へ向けてフェアウェイが傾斜しています。少しでもRUNが出るとラフに入ってしまう。必ずバックスピンで打ちましょう。

2打目はロングアイアンで臆することなくピンをデッドに狙いましょう。グリーンはカップが、山の向こうにある時はオーバーめに強く、手前にある時は小山をオーバーしないように打つこと。



1打目はバックスピンでフェアウェイに止める。2打目は山越え。

7番ホール
422Y PAR4



ロングパットも比較的決め易いグリーン。

池越えのミドルホール。池を越えた所の木に当たって木の根元に落ちるのが怖いホールです。1打目が向かい風の時は池越えが難しいので木を避け、右よりにフェアウェイの最短距離へ撃ちましょう。2打目は1Wになりますが確実です。

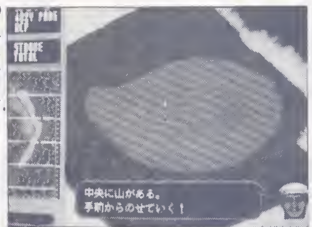
1打目が追い風なら少し欲張って木の間を抜けば2打目がアイアンで狙えます。この時も、1打目は必ずバックスピン系で撃つこと。トップスピンだと池に落ち易いです。

2打目は少し大きめのクラブでバックスピンで狙いましょう。グリーンは易しいはず。



1打目をフェアウェイまで届かせよう。2打目は大きめにバックスピン。

8番ホール
482Y PAR5



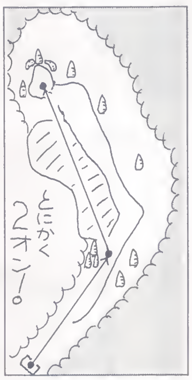
難しいグリーン。強めのパットは危険。

アルバトロスの狙えるロングホール。バーディは確実に取りましょう。

1打目はフェアウェイは狭いものの、まっすぐ打てばほぼキープできます。右から左へ風が吹いていたらOPEN1でまっすぐ打てば良し。

2打目は200Yくらい残りますが、風を考え3W～2Iくらいでバックスピンをかけ、2オンを狙って下さい。ピンを狙って積極的に攻めよう。

グリーンは中央に山があり、意外に難しい。パットをあまりオーバーすると返しのパットが難しいぞ！



必ず2オンしよう。2打目は3Wなどでバックスピン。

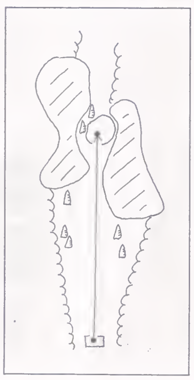
9番ホール
200Y PAR3



ピンが右に切られているとパットは楽だ。

最も難しいショートホール。ショートホールといっても200Yあり、向かい風が強いと1Wでないとグリーンに届かないこともあります。

3Wでバックスピンをかけて狙うことが多くなると思いますが、ショートアイアンほど風の影響を受けないので読み違えないようにしよう。


3Wのような大きなクラブでグリーンに乗せるのは難しい。

コースを覚えることが大事！

ビッグラン

ずるずる

ブレーキはとにかく踏まない。急カーブ以外はシフトダウンで対応

クリアは難しくない

事故らなければ、それほど無理なくクリアできる。当然コースは覚えていなければならないけど。

このゲームを攻略する上でポイントとなるのは、急カーブと分れ道。急カーブではブレーキをかけて確実に曲がる。分れ道では走りやすい方を走る。

各SSごとに、こんな感じでという風に、攻略アドバイスをすすめてきます。とにかくクラッシュしないこと。これがクリアの必須条件。

スタートラン！

スタートランは短い。



ゲームスタート！

スタートしたらローからハイへ。120km/hぐらいでシフトアップ。スタートした時、すぐ右へずれ、後続車に押してもらうと少し速くなるぞ！

アスファルトの道を走るが2つ目のカーブ（左カーブ）で、左車線へ移り、直線を走る。右への急カーブへやってくる。急カーブのところの看板は大きいので分かると思う。これをたよりにすると急カーブでクラッシュしなくなる。ここはかるくブレーキをしてインをつきながら曲がる。



大きな看板で見やすい。

砂漠地帯に入ってすぐS字へ。あまりハンドルを切らなくても曲がれる。でもここは敵車がいるので減速がいいかもしれない。

あとは問題ないでしょう。道案内の看板はあてにできるので、アドリブでもなんとかなります。

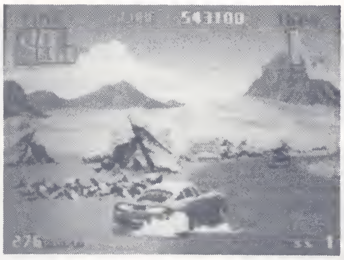


S字。そんなに難しくない。

SS1

スタートして、また右側へずれ、後続車に押してもらい、加速！

看板をあてにしながら、どんどん走る。カーブでは、基本的に全速でまわる。外に流されるタイヤの音がなったらシフトダウン。これをすることで、190km/hぐらいで曲れるようになる。



あぁーっ！



ここは右へ行く。

このSSでは、分岐点が1ヵ所ある。ここの分れ道は右側へ。敵車は多いのですが障害物がない。左は障害物が多くてよけなきゃいけない。

ということで右側を走る。走る場合、クラクションは必須。

あとは看板なりに走ってクリア。

SS2

スタートしたら同じく右側にずれ加速！

砂漠地帯！パリ・ダカールだからしょうがないかもしれないね。

道なりに進んでいくわけだが、道の先が見えない！というところがいくつかある。あと、前の敵車の砂ぼこりで見えないことも！そんなことにも気をつけながらコースも覚えておくこと。

さて、スタートして少し走ると、切り通しの中を走ったあとすぐ分岐点だ。全速で行くには、両壁が消えた瞬間ハンドルを切り、少し走って中央へもどるためにハンドルを切り、もどる。

急カーブもきびしく、数も多くなっている。カーブに入る前にブレーキを軽く踏みハンドルを切って曲がること。



君の反応はおそいかはやいか!?



急カーブ！気をつけて。

SS3

岩場地帯へ入る。コースアウトはもう命とりとなる。クラクションを鳴らしっぱなしで走りまくる。インを走るのはちょっと苦しいのでアウトを走る。



この感じの岩壁の所がきついカーブ。

写真のような岩場のところがカーブのきついところ。

ここではシフトダウンの多用か、ブレーキで、クラッシュしないように確実に走ろう。



この人こわくないのかな。

けっこうここがネックになる人が多くなるでしょう。あまり減速しすぎてゴールできないということが起りがちだ。

SS4

スタートしてすぐカーブ。敵車との接触に注意してクリア。ここでクラッシュするとかなりきびしくなる。なんとかだんご状態を無事に抜けよう。

スタート後の看板の左カーブが少々きつい。



樹木で道の先が見にくい。インにめり込んで、少々減速で曲がろう。

急カーブでは看板があるので、カーブの手前で減速しクリア！



急カーブだ。減速しよう。

樹木のかげで道の先が見えないというのが、ここのSSではメイン。看板をたよりにもできるけど、やはりタイムラグがあるので、ここは覚えてほしい。

町に近づいてくると看板がなく、急カーブが出現する。



看板はないけど急カーブ。

ここは完全に覚えてないとクラッシュする。覚えてほしい。曲がり方は今までの急カーブと同じ。ブレーキ併用で曲がる。

ビクトリーラン！

本物では、順位に関係なくレースが行われるSSなのだが、ゲームではしっかりレースをする。

レースの展開はそれほど難しいものではないが、クラッシュしないこと。ここぐらいはノークラッシュで走りたいところ。特に問題はないけど強いていえば最後の最後のところ。ゴールへ向かうところで道がえらく狭くなって右へ曲がるところ。減速しないとちょっとつらい。

ここを越えればもうゴール。

注意！障害物

SS3、4で多量に出てくるが、やはり岩柱地帯。この岩柱地帯は右の方を走る。そうすると比較的楽に走れます。

砂漠地帯では、見えにくくなっているものがある。この辺は、道の先の方を見といて注意することで対応しよう。

対戦もできるぞ

このビッググランは、2人以上4人まで同時にできる。

ゲームの内容は変わらないのでいいのですが、バトルをしないといけない。けっこうこれが足をひっぱる。



画面の上に注目。赤の車と青の車の差は大きい。



差は少ない。抜くぞー！

見つけたら友達とやってみて下さい。

やり込めばやり込むほど 君は神に近づいて行く。

キューブリック

©コナミ

神への道しるべを記載しております。

バイオ

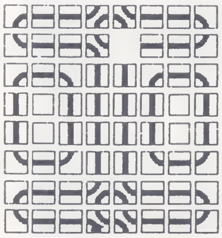
意地悪な後半面

後半になると、画面中レールが走っていて発狂したくなるような面や、いやらしいなあと思わず言ってしまいそうな面が当たり前のように出て来ます。

そこで、今回も前回に引き続き難解な面や、おもしろい解き方のある面をピックアップして攻略していこうと思います。

後半面の攻略開始だっ!

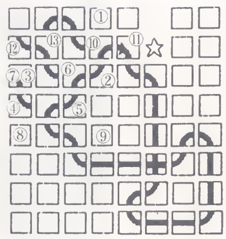
STAGE11 その1



この面は普通にプレイしても良いのですが、少し頭をひねって考えると左右にある円を最後に通すと、手数が減ることに気付くと思います。

STAGE11 その2

この面は赤星でクリアすると10万点以上の点が入ります。



ここで、赤星がうまく取れない人へのアドバイス

星の色の変わり方は、前号(32ページ)に書いてあった通り赤→緑→青→緑の順になっています。

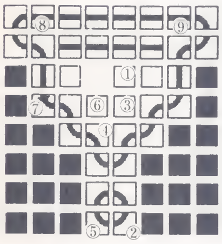
そこで、ちょうど良く取れるように自機を置き、赤になった瞬間にスピードアップボタンと移動ボタンを押します。なぜ、スピードアップボタンも押すのかと言うと、こうするとブロックの移動が速くなり、赤が取れる確率が格段に高くなるからなのです。

これを確実に使えるようになれば、難しい面も飛ばすことが出来るし、桁違いの点数も獲得できるしと、まさに一石二鳥です(30秒入らないけど…)。何回もチャレンジして、百発百中取れるようがんばって下さい。

STAGE12 その1

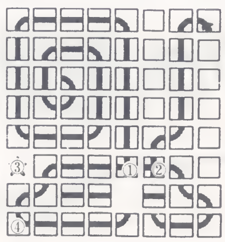
この面は、おもしろい解き方があります。図を見れば分かるのですが、ワープゾーンを使います。

この方が1つひとつブロックをねじ込んでいく通常プレイよりも少ない手数でクリア出来るのです。頭は使いようですね。



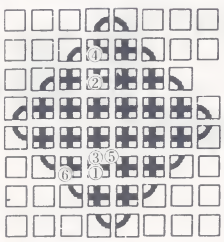
STAGE12 その2

この面の星は赤を取りましょう。図のように動かせば、短い手数で赤が取れます。

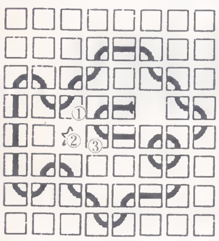


STAGE13 その1

あ〜…以下略。この面は疲れた。このパターンよりも早い解き方はないんじゃないかな? もし、このパターンよりも早い解き方があったら(他の面でも)ぜひ編集部にご一報下さい。



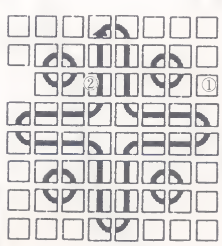
STAGE13 その2



この面はタイムストップを使って3手で赤を取りましょう。

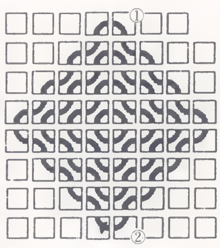
STAGE13 その3

先を見ながらブロックを動かさないと、1手ずつ損するよ。(ページ数が少ないのでこの辺から簡単に書いていきます。)



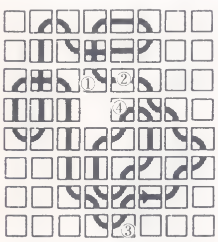
STAGE13 その4

真ん中で上下に動かしていればいいのですが、最後は1手得しています。



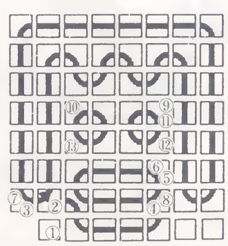
STAGE14 その1

真ん中の輪っかには最後に入れます。



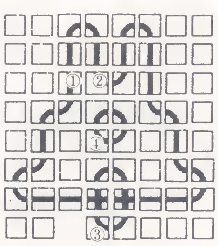
レバーさばきが甘いと間に合いませんよ。

STAGE14 その2



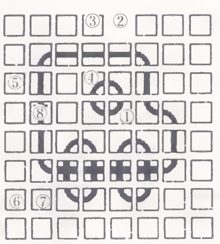
STAGE14 その3

輪っかつなぎの基本面。このテクニックは後半非常に重要になって来ます。



STAGE14 その4

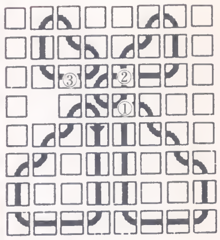
輪っかつなぎの応用面。一見強引だが、実はこの方が早い。



STAGE15 その1

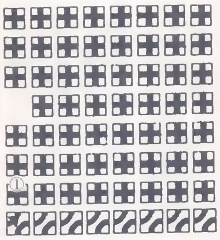
分かれば何と言うこともない面。フッ。

爆裂熱狂大攻略



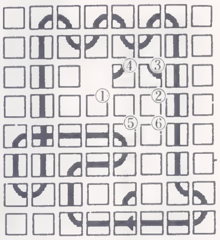
STAGE15 その2

こんなに簡単なのに10万点も貰っちゃて良いのかしらん。でも、ミスるとタイムロスが大きい。

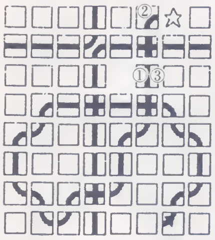


STAGE15 その3

動かし方を完全に覚えよう。



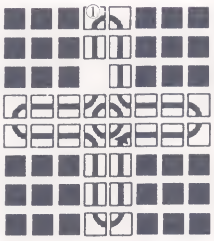
STAGE15 その4



この面は青の星を取りましょう。ナゼって？ それでは赤星を取ってみて下さい。(知りませんよ私は！)

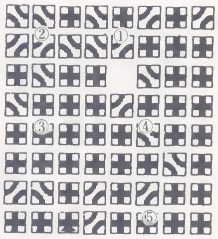
STAGE16 その1

この面も電光石火の手さばきをしないと完全に合わない。



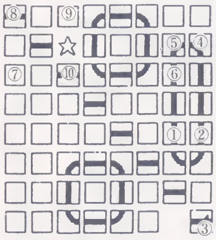
STAGE16 その2

このパターン、美しいと思いませんか？ ねっねっ、1、4、4、5、4と覚えよう。



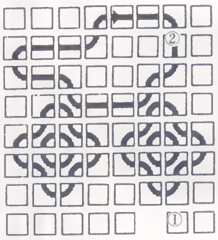
STAGE16 その3

思わず現実逃避したくなるような面。しかし、狙って星が取れる君には関係ないでしょう。しかし強引！



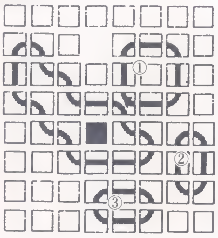
STAGE16 その4

入れる場所さえ間違えなければ楽勝さっ。



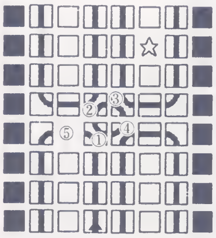
STAGE16 その5

この面は自分で考えてみて下さい。普通にやってもステップボーナスは入りませんよ。ヒント。最後に下の輪っかに入れる。



STAGE17 その1

この面も分かってしまうと涙が出るほど簡単です。あっ涙がザブンザブンと…。

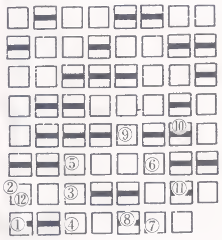


STAGE17 その2

この面は、うんま〜くやると、ステップボーナスが28万点も入ります。オイシイナー。ウレシイナー。でも教えないへへっ。

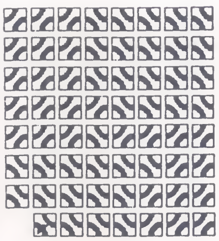
STAGE19 その1

一見難しそうだが、実は簡単。根本的には下を左右に動かしていれば良いのでR。



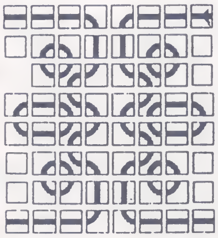
STAGE19 その2

出たな、この面……。全面中、一番私を悩ました面。最速クリアのヒント。3つの輪っかを縦につなぎ、残りの道をうまく片づけること。左右の道のつなぎ方がポイント。



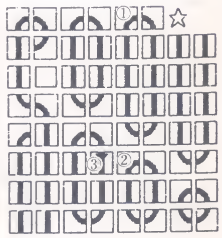
STAGE19 その3

図のように3手で星の所までつなげる。



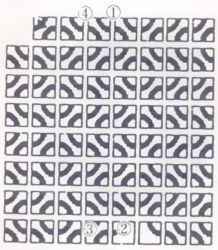
STAGE20 その1

中央部にある輪っかを左側に持って来る。後は自分で考えて見て下さい。



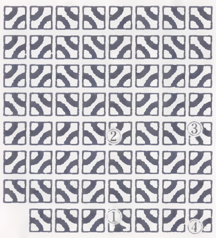
STAGE20 その2

図のように、4手で端に空白を持って来る。その後はすぐに分かるハズ。ただし、自機が反対側に行ってからブロックを動かすこと。うまい人は8手でクリア出来るそうだが、まだ私には分かりません。しくしく。36。



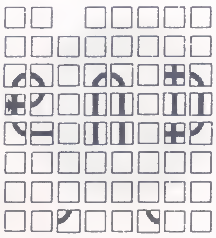
STAGE END

この面の攻略について、ヒントを1つ。「∩」と「D」のつなぎ方で、かなりステップボーナスの点が違って来ます。私が知っているのは16万点ですが、30万点のやり方もあるようです。



STAGE ENDING

君はEND面をクリアしてコナミビルを見ることが出来るか。あれっ、だれだENDINGの写真を載せているのは、もうっ！





ぜひやってみよう

このゲームはとても良いゲームなのですが、出回りが悪く残念です。もし、ゲームセンターに置いてあったら一度はやって見て下さい。(ハイスコアプレイヤーのプレイは一見の価値あり。)

はたして、何人がプレイタイム1000＋αのバグを見れるのでしょうか？ (私は見ましたよ。)



©1989 TAITO CORP.

ヴォルフィード

ひたすら親玉が止まるのを待つ… 壁ぎわ、ザコがいなければGO！

ずるずる

指導＆協力 TYRANT-MAC

これで速攻カンスト！

もうひとつの楽しみ 隠しボーナスがあるぞ

このゲーム「ヴォルフィード」は、前作QIX系のゲームで、こういうパズル系統のものが好きな人は文句なしにプレイしたくなることうけあいだ。

QIXでは、ひたすら敵を小さく小さく囲んで、99％を狙い、高得点を得るというものだった。

ヴォルフィードもそれを継承していて、99・9％まで囲むと50万点得られる。ひたすらやって16面分やると、カンストするかしないかというところまで来ることができる。

これもまたものすごく面白い遊び方なのだが、ヴォルフィードには、隠しボーナスが存在し、これは親玉を1発で囲んだ時に得ることができる。ひたすら親玉の動きを観察し、ザコに注意し、囲む。これもまたこのゲームを面白くしている。

今回は、この隠しボーナスを得（隠しボーナスは100万点！）速攻でカンストすることを狙ってみる。すでに、このゲームをやっていて、この隠しボーナス100万点を得ている人もいるはず。けど、できても2、3カ所という人が多い。

そこで、1回ぐらい失敗しても大丈夫なように、10個以上を用意した。

それでは、そのパターンを順に紹介していこう。

2つのパターンがある

パターンが2つあるというのは、けっこうやっててめんどい要因もあるのです。なにせ、どちらのパターンなのかもチェックしないといけないし。親玉の動く法則が違うので、別の攻略も存在する、という訳なのだ。

パターンは、単にテーブル台の場合の1P側、2P側という具合いで、1Pパターンと2Pパターンが存在する。アップライト台の場合は、このどっちかのパターンのがいっしょになっている。

後述の攻略では、こちらでいう1Pパターン、2Pパターンで進めていくので、読者の方で確認して頂いて試して頂きたい。

1Pパターンと2Pパターンを見分ける

これをやる場合、1面を損することになるかもしれないが、まあどっちかがわかればもうこっちのもの。1コインぐらいがまんしよう。

さて見分け方ですが、後述の1Pパターンの1面で最初に待つところでチェックする。

そこにいて、すぐ下に親玉が止まった場合は1Pパターン、画面左上に止まった場合が2Pパターン。1Pパターンの場合、すぐ囲みにいけるが、2Pパターンの場合は急いで（左上に親玉がいく前に）移動して囲みにいかなくてはならない。

見分け方はこんな感じ。ここでわからなかった場合は、次の面以降で、どっちかのパターンの待つところで待っていて、来たらそのパターンという感じでチェックしていけばわかると思います。

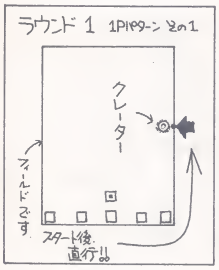
それでは、1Pパターンより、どんどん攻略していこう。

※基本的に1回失敗したら狙わないこと。狙えるものもあるけど、一応クリアを優先しよう。

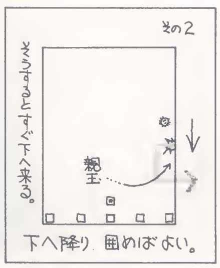
1Pパターン

ラウンド 1

スタートしたら図の待つポイントへ。そうするとすぐ下に来る。これを上から囲んでクリア。



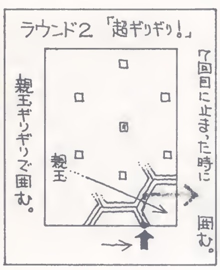
スタートしたら図のクレーターの横へ行き、待つ。



親玉が1回目に止まる時囲む。場所はすぐ下です。

ラウンド 2

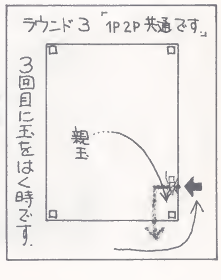
図の位置で待ち、エネルギー650を過ぎたあたりで左斜め上から来る。止まったら囲む。親玉ギリギリで囲まないと、ザコが飛んでくるので注意。



図の位置で待つ。7回目に止まる時ギリギリに囲む。

ラウンド 3

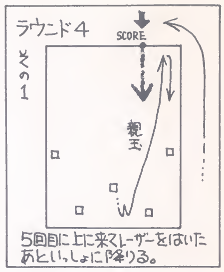
ここは楽勝！ 図の位置で待っていれば3回目に来る。玉をはいたあとすぐ囲めばいいのである。



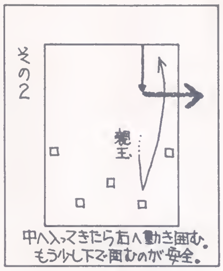
ここは簡単でしょう。3回目に図のところへ来ます。

ラウンド 4

スタートしたらすぐHIGH SCOREのEの下へ。右下で玉をはいたあと、下へ親玉が行ったら、ビーと上から3分の1まで降り、親玉が中に入ったら右へ動き終了。



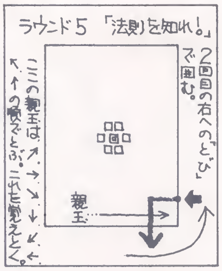
SCOREのEの下で待ち親玉が下へ行くのを待つ。



下へ行ったら上から3分の1ぐらい降り、囲む。

ラウンド5

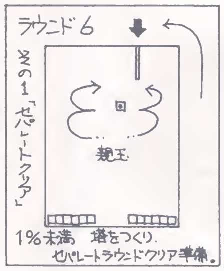
スタートしたら図の位置へ。親玉1キャラ分下部を残して待ち、次に右へ飛ぶというパターンを待つ。囲むのは左下から右下へ追っ込んでくるとき。追っ込んでくると同時に囲む。



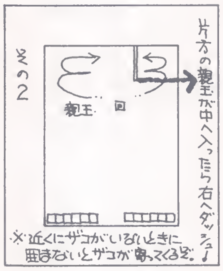
図の位置で待ち、親玉が左下から来るのを待ち囲む。

ラウンド6

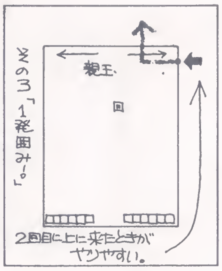
親玉が2つに分かれている。ここは片方だけ囲む。セパレートクリアする。普通に1発でも囲めなくもないが、ここは楽に1%未満の塔をつくって片方を囲むことでOK！1%未満だぞ！



すかさず細い塔をつくって準備。1%未満だぞ！



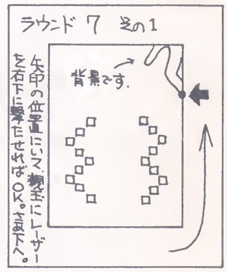
親玉の片方が中へ入ったらふさぐ。ザコに注意しよう。



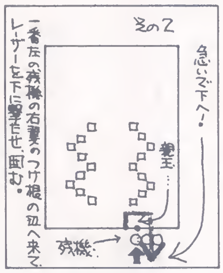
1発で囲む場合はこんな感じで。タイミングがムズイ。

ラウンド7

スタートしたら図の位置へ。右斜め下に玉をはいたら、次の待つところへ直行。親玉に玉を下に撃たせるようにして撃っている時に囲む。



図の位置で待ち、親玉に右下にレーザーを撃たせる。

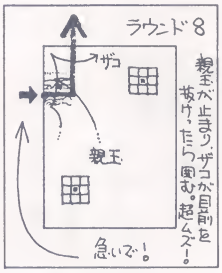


そしたら下へ行き、レーザーを下に撃たせ、囲む。

ラウンド8

ここはかなりきびしいところ。一応説明はするが、残機が1機減る確率は高い。

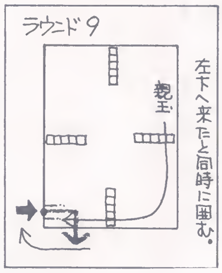
スタート後、図の位置へ。1回目に玉をはく時に囲むわけだが、目前を通るザコに注意して囲む。あまりおそいと親玉の攻撃をくらうぞ！



超シビア。親玉の下をかすめて囲む。ザコに注意。

ラウンド9

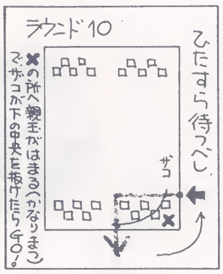
ここは楽勝！スタート後図の所へ行き、3回目に止まるとき、止まるちょっと前に囲み始め大きくなる前に終了。



ここは楽勝！ワープする直前でも十分囲めます。

ラウンド10

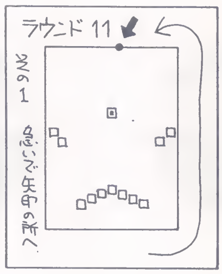
図の位置へ移動し、待つ。親玉がカプセルの中にはまり、ザコが右下から中央を抜けたところで囲む。



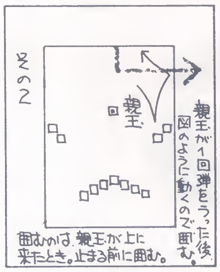
ザコがポイント。中央下を右から左へ抜けたら囲む。

ラウンド11

スタートしたら、上の中心より少し右の所へ。親玉が玉をはいたところで、親玉1キャラ半下へ降り、上に来たと同時に右へ走り囲み終了。



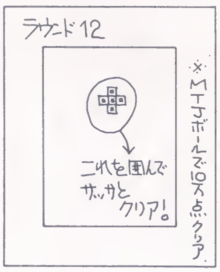
スタートしたら中央上より少し右の所で待つ。



親玉が1発撃ったら1キャラ分降り、入ってきたら囲む。

ラウンド12

カプセルとって、MTJボールとって親玉撃って終了。



カプセルをさっさと囲み、アイテムにたよってクリア。

ラウンド13

上部1キャラ分だけ残し、横一直線に塔をつくり、80%以上でサクッとクリア！



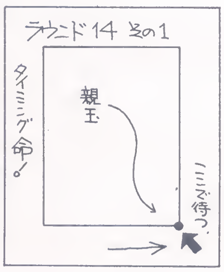
上方で親玉をはめて、囲みクリア。比較的に楽です。

ラウンド14

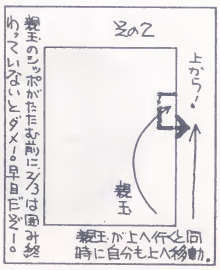
スタート後、右下角へ。親玉がごちゃごちゃ動いて上へ移動始めたら、上へ。

止まったら、上から囲む。

親玉のシッポがたたみ終わる前に囲み始め、たたみ終わった時には、3分の2は囲み終わっていること。これがポイント。



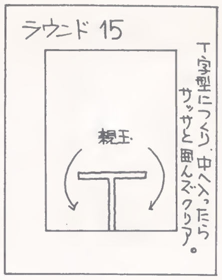
右の角で待ち、親玉がくるのを待ちます。



親玉が上へ行くのと同時に自分も上へ。そして囲む。

ラウンド 15

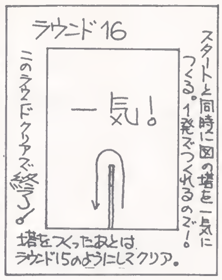
ここはT字型の塔をつくって、入ったらビーッとひいてクリア。楽勝！



T字型にする。どちらかに入ったら即座に囲もう。

ラウンド 16

スタートした半分近くまでダッシュ！　ヒュッともどって、いきなり高〜〜い塔ができる。あとはT字型をつくって囲んで終了。



一気に図のように塔をつくる。スリルがあっていい！

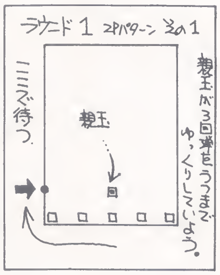
以上、1Pパターンクリアです。とりあえず、100万点とれるのは12面あるのだから、2回失敗しても、あと10面分ある。あせらずに、なんとかカンスト。やってみて下さい。

2Pパターン

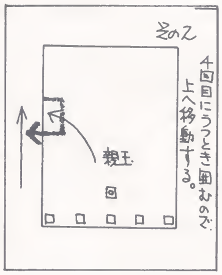
1Pパターンと同じ様なところもあるので、そこは1Pパターンを見て下さい。違うとこだけを上げました。

ラウンド 1

スタートしたら図の位置へ。親玉が4回目に止まる時がチャンス！　止まるちょっと前に囲む場所へ行き、上から囲んでクリア。



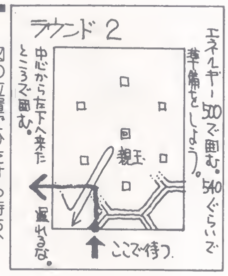
図の位置で待ち、3回目に弾をはくのを待つ。



4回目に弾を撃つために止まるところへ行き囲む。

ラウンド 2

図の位置で待ってて、エネルギーが500近くなったら親玉が中心から左下へ。止まる前に引き始め、親玉が玉を出す前ぐらいに囲み終わり、クリア。

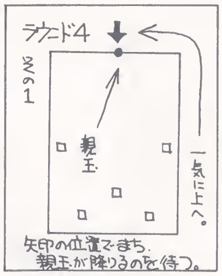


図の位置でひたすら待ち、エネルギー500で囲む。

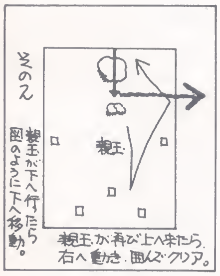
ラウンド 3

1Pパターンと同じ。

ラウンド 4



スタートしたら中央へ行き待つ。

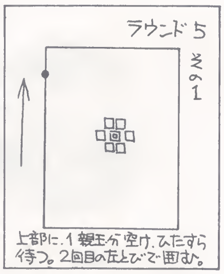


親玉が下へ行ったら自分は下へ降り、入ったら囲む。

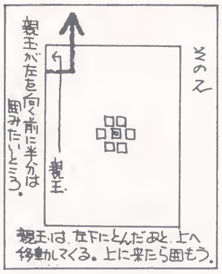
スタートしたら上へ。中心より少し右にずれたところで待つ。親玉が真下に来て玉をはき、1回離れたとき、でかい親玉1キャラ分降りて、上へもどってきたところで右へビーッと引き、クリア。

ラウンド 5

スタートしたら図の位置へ。1キャラ分上をあけて待つ。そして2回目の左へ飛ぶとき囲む。親玉は左下から飛んでくるので、これを覚えておくと便利です。



図の位置でひたすら待ち続ける。



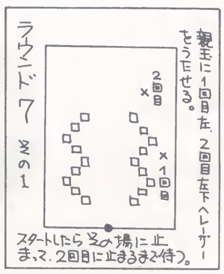
2回目の左へのジャンプで囲む。親玉は下から来る。

ラウンド 6

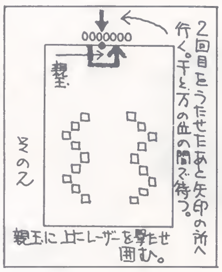
基本的には1Pパターンと同じ。ザコの動きが少々違いますが、大丈夫。

ラウンド 7

スタートしたら動かず、親玉が2回（1回目は左、2回目は左下に）玉をはいたら、上へ移動し、ハイスコアの1万と千の位の間で待ち、親玉に玉を上に撃たせて囲む。



スタートしてもその場を動かず、2回撃つまで待つ。



2回撃たせたら、千と1万の位の間で待ち、囲む。

ラウンド 8

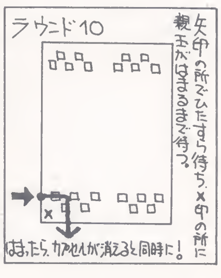
ここはまだ見つかってないので、カプセルを囲んでさっさとクリア。

ラウンド 9

基本的に1Pパターンと同じ。少し上がいいかも。

ラウンド 10

スタートしたら図の位置へ。ずーっと待ってると、カプセルでひっかかって止まる。囲むのはカプセルの消えた瞬間。タイミングをつかめれば楽になります。



親玉がはまって、弾を撃ち、カプセルが消えたら囲む。

ラウンド 11

基本的に1Pパターンと同じなので、以上。

ラウンド12以降16まで、1Pパターンと同じです。

2Pパターンでは、100万点は11個。まだまだ見つかるかも。

以上が1Pパターンと、2Pパターンのカンストクリアでした。1発パターンに慣れるまで、残機を思いきり使い切るけど、がんばってみて下さい。

♥攻略にあたって協力、指導して頂いたMAC氏に感謝します。


長いボッケ
作・石川次郎
一枚のカミソリ刃からドラマは始まった……
提 テクナート 供
ひさしぶりにヒゲでもそったろやんかいさァ。
ズゾリリ ズゾリリ
なんかやけにいったいいなァ～……
アラ?ゼンゼンそれてへんやんかァ…
おかしいなァ～、ヒゲがかたいんかのォ～
もっと強くそらなアカンかなァ～
グッ
ソリ!
フンッ
あいたァ～
強すぎたな～
ヒフム、ケ、たァ～
しょうがないな～…こっちがわそろ……
ちょっと!商品の材料でヒゲそらんといてもう!!
ったく。
LSI
ハウ～ン
プチン
テクナート 〒556 大阪市浪速区日本橋4の2の20 コア日本橋2F
㊉06・643・7641
㊊06・643・7645
☆ゲームのことならとにかくテクナートへッ!!

おもしろくなる POINT
ポイント

面別完全攻略

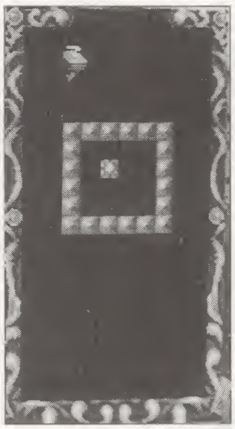
T.J.

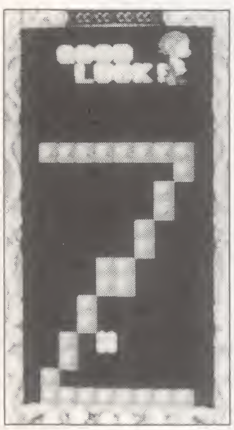
いよいよ難敵！後半面。
ブロックによって簡単にもなるし難しくもなる。
固い頭ではダメ。君の頭で挑戦!!

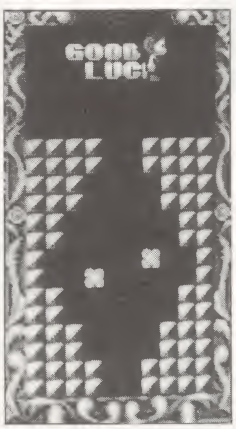
先月号に引き続き51～74面まで攻略していこう。
但し、今回の攻略は数あるパターンの中の一つとして考えていきただきたい。というのも、51面以降の面は出てくるブロックによって簡単にもなるし難しくもなる面がほとんどだからなのです。


51面――上下のシンメトリー面です。


53面――上６段をまず消してからだね。


52面――上段を消してから紫で…。


55面――基本的には52面とは同じやり方です。


54面――１回で空きマスは埋まらないぞ。

速いぞ！最強速

フラッシュポイントのもう一つの遊び方(!?)として「最強速」耐久レース（仮名）というのがあります。これはプレイを始めて25分間が過ぎると、最高速よりも更に一段階速いスピードで落ちてくるというもので、最高速の2倍の速さなのです。(突然スピードが速くなるので注意)

51面

現実的な話をすると、下から3段目が消えない限り、2段目は消去できない訳です。
上の1段は左右が1ブロックずつ埋まれば消去できますが、ずばりベストなブロックは…右端が青、左端がオレンジです。(やれば分かると思いますが、左右に2マス分の通路ができるのです。)
後は下2段目の左右2マス分のブロックを埋めつつ3段目を消去するようにがんばってください。

55面

一番上の段を強引に消してしまえばこっちのもの。フラッシュポイントの左のマスは…そう、紫で決まりです。

57面

ハイスコア取ってた人がとても嫌がってた面。がんばって下に押していくしかないのです。
具体的には、上から3段目の左右2マスのブロックが消えて、下にブロックが入れられる状態になった時にできる限りのブロックを入れてしまう事。へたに狙って入れるよりも（もちろん、できるだけすき間がないように積むのがベストだけど）速くクリアできると思います。

59面

なにがなんでも上から4段分のブロックを消して、左から下にブロックを落とせる状態にする事。
上から6段目あたりに土台を作って上だけを消してしまっても良いです。左が開けたらフラッシュポイントの隣6マス分をなんとか埋めてエンド。おっと右2マス分の空マスは前もって埋めてから上の土台を作らなきゃ、だめ！

62面

高く積み上がってしまっている面ですが、どの段も左から右の1マス分の空きマスを強引に埋めてしまえば消えるようにセッティングしてあります。恐れないで果敢に攻めていきましょう。

63面

赤2本で終わりです。(もちろん、フラッシュポイントのラインの左右4マス分の空きマスに置いてフィニッシュですよ。)
一番上の段が消去できれば赤を入れる事ができる訳ですが、左の4マス分の空きマスには左から入れてはいけません。右から入れてずらし技で左に入れるのです。(考えてみましょう。スイッと入れられます。)

68面

ちょっと考えさせられる面ですね。ブロックの配牌にもよりますが、紫・緑の例の回転入れを駆使して置いていけば一応クリアは速い面です。
まず土台を作って、回転入れができる状態にする事から始めて下さい。フラッシュポイントのライン、左2マスは青、その隣に紫(緑)、右には緑2個、といった具合で入れて、最後に真ん中2マスでフィニッシュです。

74面

回転入れをフルに使って下さい。すべてのブロックが最下段にたどり着く事ができます。(詰めテトリスみたい…)
ちなみに、私はこの面で珍現象が起こった事があります。(次のブロックがなかなか落ちてこなかった。)
ここに書いた攻略はあくまで一例です。自分で考えたやり方でクリアするとうれしいですよ!! 面構成をじっくり見て考えてみて下さい。

爆裂熱狂大攻略——続けるほど

FLASH

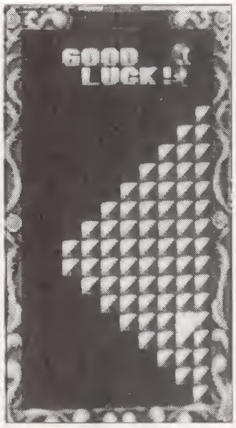
フラッシュ



56面——ラインを埋めつつ最上段を消す。



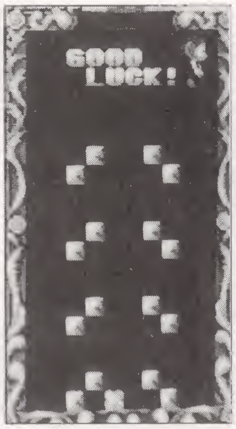
57面——初期面で似たような面が…。



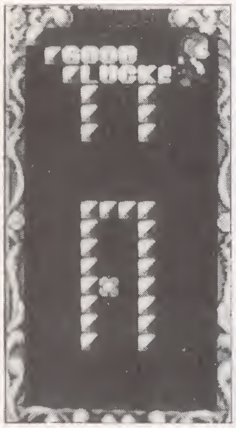
58面——50面台にしては簡単な面ですね。



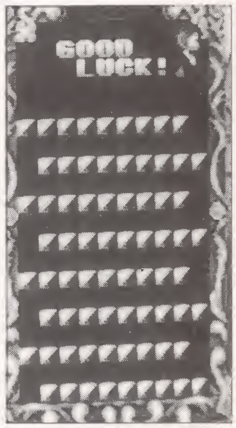
59面——上が消えなきゃ下は消えないぞ。



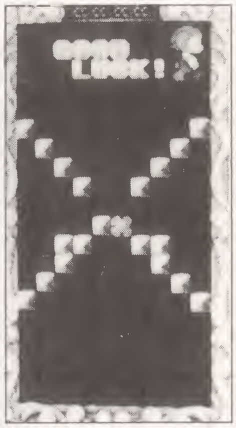
60面——２段目がなんとか消えれば!!



61面——上で引っかけないように注意



62面——意外な所にフラッシュPが…。



63面——赤を入れるのに考えさせられた。



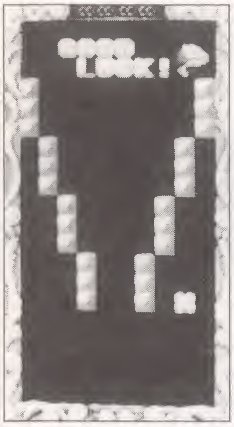
64面——じっくり見れば簡単な面ですよ。



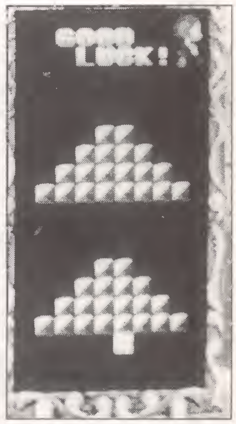
65面——水色、青、オレンジがポイントだ。



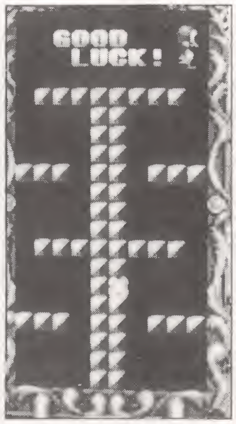
67面——上から押せる面です。



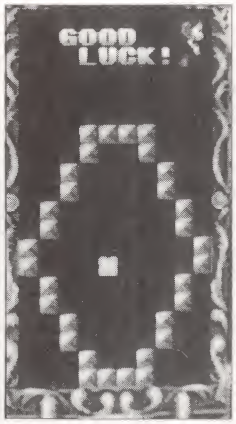
68面——下を下げておいた方がいい。



69面——左右は１マス分しか空いてない。



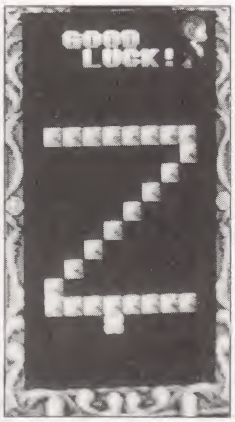
70面——まず上段を消さないと詰む。



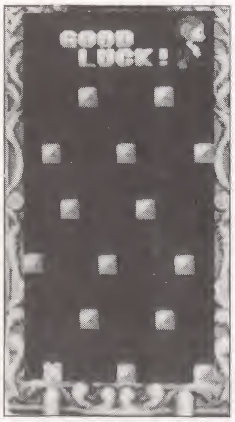
71面——上が開けば右には赤が入ります。



72面——62面と似てるが意外な盲点が…。



73面——上辺と底辺は意外と楽に消せる。



74面——詰めテトリスの練習になるかも。

はねたまご ついに始動!! はたしてカラを破れるか

はねたまごX情報



はねたまごからの道

はねたまご（名づけ親は新潟の橋本君）にたくさんの応募、本当にありがとう。

さてさて、これだけの力作が揃ってくると、実際に動いているのを見てみたい、そう思わないかい？

どんなに、それが可能性を秘めた、素晴らしいアイディアであっても、活字の上でしか見れないのでは、絵に描いた餅だよね。

はねたまごをゲーム化したい。しかし、こればかりは、ゲーメスト編集部の手におえきれない部分が出てきてしまう。

いかにゲーメスト編集部がゲーマー集団であっても、ゲームを作る、という事はまた別の次元の話。

そこで、みんなの力を借りたい、という事で、はねたまごのゲーム化のスタッフ募集となった訳です。

こちらも多くの応募ありがとう。なのに、遠隔地であったり高校生であったりで、なかなか条件にあう人が少なく、選にもれてしまった人は、ゴメンネ。

いつの日か、君達の力が必要な時が来るかもしれない。その日のために英気を養っていてほしい。

はねたまごへの道

今回のスタッフ募集によって集合した人間は全員で9人。うち一般からの参加が5人。今回は各スタッフの紹介をしたいと思います。



●**はんた君**　一般募集スタッフの第1号が彼。アーケード・パソコンゲームの両方に通じている、元祖88ユーザー。プログラマー志望。

●**伊藤正道君**　OA用などのソフトの開発の経験がある変わり種。使う言語も、C・ベーシック・フォース・コボル・プロログ・アセンブラと多彩。もちろんプログラマー志望。



●**瓜生夏樹君**　唯一の高校生の一般参加が彼。ゲームデザイナー志望。もちろん将来の夢もアーケードゲームのゲームデザイナーだそうです。



●**武者涼汰君**　某誌よりデューダしてきた音楽担当者。本誌のVGM欄も担当の予定。

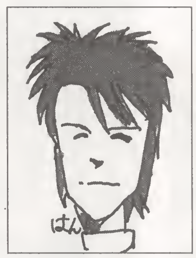


●**斉藤俊哉君**　一番最後に決まった彼は、なんと元祖X68ユーザー。なかなか得がたい人材ですね。もちろん志望はプログラマーです。



以上が一般参加のスタッフです。その他編集部から、石井ぜんじ（ゲームデザイナー）、漢（キャラクター・グラフィック）、YOU・A（プログラマー）、そして私GOD鈴木（プログラマー）の4人が、このプロジェクトに参加しています。









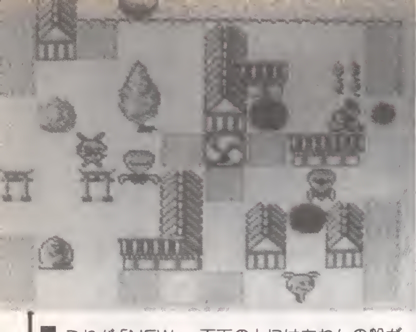
現在、プロジェクト名は通称B-TYPEで、都内の某所でX68とスタッフを揃え、今まさにスタートせんとしています。

正直のところ、どうなるかはまだわかりません。しかし最終的に、はねたまごのアイディアが実際にX68の上で走り、パソコンショップの売り場に並ぶ事を目標としています。

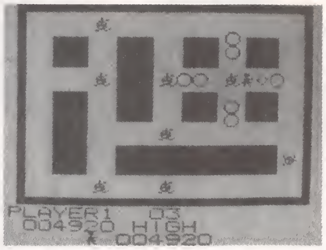
これからも誌上で進行具合を報告していきます。みなさんの温かい応援を待っています。よろしくね。（GOD）

平安京エイリアン

ゲームボーイ版



これが「NEW」。画面の上にはおわんの船がある。頭が丸いエイリアンが知能が高い奴。



これが「OLD」。画面が少し狭くなっているけど、これが平安京エイリアンだ!!



これがタイトル画面。NEWとOLDが選択できる。ケーブルをつなぐと間にVSがつくようになる。

ゲーム史上初の協力プレイができる「平安京エイリアン」 ついにゲームボーイ版に登場!!

スペースインベーダーなどが大ヒットしていたころは、シューティングゲーム（いわゆる撃つゲーム）がほとんどで、キャラクターゲームは皆無だった。その中で目を引くゲームが平安京エイリアンだった。

検非違使が穴を掘り…

若い読者のほとんどの人が知らないと思うので、まず内容を紹介しよう。

4方向2ボタンで、検非違使（けびいし）を操作して敵であるエイリアンを退治するというもの。

退治の方法は、①穴掘りボタンで穴を掘り、②エイリアンが掘った穴に落ちるのを待ち、③落ちたら穴埋めボタンで埋める。以上の手順を経て、エイリアンを退治して点数がもらえるようになっている。画面内にいるエイリアンを全滅させれば面クリアになる。しかし、一定時間を越えるとエイリアンが増殖して、面クリアが不可能になってしまう。

このように、ゲームの内容はごく単純ですが、史上初の2人同時協力プレイが可能なゲームだったのです。（対戦はカメレオンアーミーがあった）協力はもちろんのこと、殺しあいもできましたからねえ。

ニューモンスターは知能が高い!?

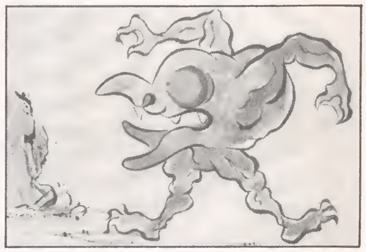
その平安京エイリアンがゲームボーイになって登場するのですから、時代の流れは早いもの。ゲームボーイ版は、先ほどのタイプ（OLD）の外にキャラクターなどが新しくなったタイプ（NEW）があります。このタイプは、キャラクターが今風になり、おわんの船など新たなフィーチャーが増えたりしています。また、エイリアンが2種類いて、新しい方のエイリアンは知能が高くなっていて検非違使を追いかけてくるようになっています。



「NEW」を6面クリアすると現われるデモ画面。検非違使がおどるのだ。



検非違使の原画。しかし、平安時代にスコップがあったかどうかは知らない。



エイリアンの原画。エイリアンというよりは妖怪といった感じだね。

対戦プレイも2台あればもちろん可能で、OLDの方は協力プレイができ、NEWの方はVSプレイになっていて、面クリアを4回するか、相手側が全滅すれば勝ちになります。

また忘れてはならないのがサウンドで、ステレオで聞くと音に空間的な広がりが出てくるし、2台のゲームボーイで聞くと別々のロックンロールのメロディで応戦しあう「サウンドバトル」というゲームボーイ初の機能が搭載されているのがすごい。企画者・サウンド担当は本誌で「ボクのゲームサウンド㊙テク」を連載していたN氏。

戦略的穴掘りゲームと異名を取るこのゲーム。おもしろいことウケアイ。おすすめします。

（A⇧Z）

新・驚異現象201 BIKKURAMATION

前回のゲイングランド2P増殖技(189番)の応用技(左右から突っこまず同じキャラで下から上に移動して同時に取ってもOK)が、大阪府のパンチの少年、北川の発見!L.C.A.君から送られてきたよ。ゲイングランドの人気はすごいなぁ(今回も技があるし)。さて次回は最終回!?

構成:山河悠理

びっくらめーしょん 190

インセクターX
●安全地帯

最終面のボスで安全地帯がある。(図参照)

(愛知県・IML-UUU㊟君)

㊎普通にやってもそんなに強くないけど、やっぱ安全地帯があると楽だね。

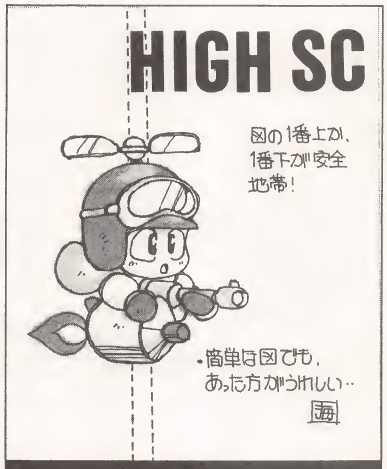


図1

びっくらめーしょん 191

ワルキューレの伝説
●無敵技

最終面のボス・カムーズに話しかける前にたつまきの術を使ってから話しかけると無敵になる。ただし、魔法を使ったり水に落ちたりすると効果がなくなってしまう。

(東京都・キングフォスル大好き君、栃木県・かっぱ君)

㊎魔法の玉が減ってしまうけどこりゃ楽ちんでいいや。

びっくらめーしょん 192

スーパーマスターズ
●超㊕技

トップやダフリのミスショットは風の抵抗を全く受けないのでショートアプローチにとても有効である。

(徳島県・R・I君)

㊎45ヤード以内ならベタピンまちがいなし。各クラブのダフの飛距離を表にしたので参考に。23ヤード以下はスイングの強弱で調節しよう。

表1

クラブ	ナイスショット	ダフリ
1W	240Y	44Y
3W	220Y	43Y
4W	210Y	42Y
2I	200Y	40Y
3I	190Y	39Y
4I	180Y	38Y
5I	160Y	36Y
6I	150Y	35Y
7I	130Y	33Y
8I	120Y	31Y
9I	110Y	29Y
PW	90Y	26Y
SW	70Y	23Y

㊟フルショットでの飛距離

びっくらめーしょん 193

ドンドコドン
●意味無し技

デモプレイ中に1Pのアタックボタンを3回押すと、右下に意味不明のグラフィックが出る。

(新潟県・OGJ君)

㊎このグラフィック(熊谷の絵)は実は意味がある。タイトーには開発をしている研究所がいくつかあって、ドンドコドンは熊谷研究所で作られたのでこういうおまけがある訳だ。しかし、何の得にもならないので、やっぱし意味無し技だ。同じようにニュージーランドストーリーでもできるので、ぜひおためしを。

びっくらめーしょん 194

天地を喰らう
●ハマリ技

最終面のニセ董卓を倒したあとの董卓とザコが出てくる所で、ザコを全滅させないでいると董卓が逃げてしまい、その後ザコを全滅させてしまうと画面がスクロールしなくなりハマッてしまう。

(福島県・保志総一朗君)

㊎ザコを倒さずにいるとスクロールが始まるのだ。つまり、董卓が逃げてしまったらザコの攻撃から逃げていればハマらずにすむのだ。

びっくらめーしょん 195

ゲイングランド
●半有効技

3ラウンド(近代)に溝の中にいる敵はジェネラルの火炎で倒すことができる。

(静岡県・小市民君)

㊎ウォーターナイトで同じようなことをやると、溝の中で敵がくるくる回る応用技もあり。しかし、ジェネラルは足が遅いから、ためす前にやられる可能性が高いので注意。

びっくらめーしょん 196

シークレットエージェント
●etc.



(滋賀県・らぴすらずり君)

㊎台を探すのがつらいけど色々あっておもしろそう。特にカルノフ!(いるだけでおもしろいという話もある。)

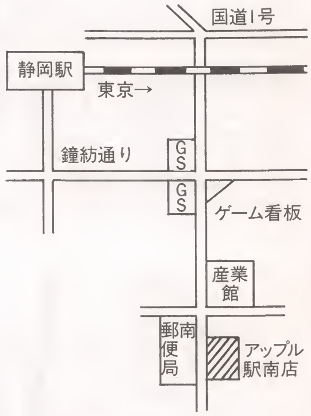
中古基板のことなら!



懐かしのゲームから最近のゲーム迄
在庫豊富……¥3,000より
★通信販売を御利用下さい

あなたのお部屋がゲーセンに!
コントロールBOX
◎**SVG-8**(ハッピー商会製品)
¥34,800
・画面美しく
・連射機能付き
・テレビのビデオ端子に接続
するだけです。

ようこそ
県下最大ゲーム場(120坪)
アップル駅南店へ
オール50円
10円ゲームも有ります。
年中無休
AM9:00〜PM12:00



基板売買のトータル・アドバイザー

アップル

TEL0542−87−5267
FAX0542−87−5297
営業時間 AM11:00〜PM8:00(平日)
AM11:00〜PM7:00(日祭)
定休日 水曜日 静岡市豊田1−1−43 〒422

ちょっとだけおしえますコーナー

PCB

〈カプコンPCB〉	
トップシークレット	¥10,000
ドカベン	¥13,000
ひげ丸	¥5,000
戦場の狼	¥10,000
アレスの翼	¥12,000
1943	¥28,000
ラストデュエル	¥30,000
サイドアームズ	¥10,000
大魔界村	¥100,000
ウィロー	¥120,000
〈データイーストPCB〉	
アクトフェンサー	¥50,000
ドラゴン忍者	¥68,000
ロボコップ	¥68,000
ファイティングファンタジー	¥68,000
チェルノブ	¥35,000
サイコニクスオスカー	¥23,000
強行突破	¥15,000
対戦空手道	¥5,000
リバレーション	¥5,000
ミステリアスストーンズ	¥5,000
ブレイウッド	¥10,000
ブギーマナー	¥5,000
トライアウト	¥3,000
ダーウィン4078	¥12,000
サイドポケット	¥10,000
〈アイレムPCB〉	
R-TYPE	¥40,000
Mr. HELLの大冒険	¥55,000
イメージファイト	¥55,000
トンマ	¥65,000
ビジランテ	¥32,000
ロードランナー3	¥8,000
10ヤードファイト	¥5,000
ジッピーレース	¥5,000
スペランカーII	¥5,000
スパルタンX	¥10,000
ヤンチャ丸	¥9,000
〈ジャレコPCB〉	
P-47	¥55,000
天聖龍	¥55,000
エクセリオン	¥10,000
アーガス	¥10,000
〈日物PCB〉	
テラフォース	¥30,000
アームドF	¥28,000
子連れ狼	¥10,000
マグマックス	¥5,000
ギャリバン	¥10,000
〈コナミPCB〉	
グラディウスII	¥53,000
ハードパンチャー	¥78,000
M.I.A.	¥63,000
ラビリンスランナー	¥30,000
サラマンダ	¥25,000
サンダークロス	¥53,000
ザ・ハスラー	¥10,000
クレージーコップ	¥28,000
Mr.五右衛門	¥6,000
新入社員とおる君	¥5,000
ロードファイター	¥8,000
ハイパーオリンピック	¥5,000
ハイパーオリンピック84	¥5,000
ブーヤン	¥5,000
グラディウス	¥24,000
〈ナムコPCB〉	
未来忍者	¥110,000
インディージョーンズ	¥25,000
メトロクロス	¥10,000
ワールドコード	¥80,000
ブラストオフ	¥85,000
源平討魔伝	¥30,000
ワンダーモモ	¥30,000
マッピー	¥10,000
スカイキッド	¥9,500
ギャラガ	¥5,000
ゼビウス	¥5,000
〈セガPCB〉	
レッスルウォー	¥50,000
ダンプ松本	¥30,000
ゴールデンアックス	¥100,000
ベイルート	¥45,000
タフターフ	¥55,000
ファンタジーゾーン	¥30,000
タッパー	¥9,000
ギガスP付	¥10,000
UFO戦士よう子ちゃん	¥10,000
フリーキック	¥3,000
〈SNK PCB〉	
原始島	¥50,000
航空騎兵物語	¥33,000
ゴールドメダリスト	¥15,000
脱獄	¥43,000
サイコソルジャー	¥18,000
スカイソルジャー	¥43,000
アテナ	¥7,000
タンク	¥10,000
名人戦	¥12,000
怒III	¥40,000
〈タイトーPCB〉	
地獄めぐり	¥40,000
バブルボブル	¥43,000
カベール	¥55,000
西遊降魔録	¥20,000
ダブルドラゴン	¥50,000
ダブルドラゴン2	¥75,000
飛翔鮫	¥30,000
中華大仙	¥22,000
ハレーズコメット	¥48,000
ヘビーユニット	¥33,000
功里金団	¥25,000
レインボーアイランド	¥40,000
究極タイガー	¥48,000
ニュージーランドストーリー	¥46,000
タイガーヘリ	¥24,000
ピーチバレー	¥20,000
ワードナの森	¥20,000
ヘルファイヤー	¥45,000
ラスタンサーガ2	¥40,000
ファイティングホーク	¥58,000
大旋風	¥70,000
レイダース5	¥12,000
ダークミスト	¥4,000
エレベーターアクション	¥5,000
奇々怪界	¥5,000
キック&ラン	¥9,000
ピンポンキング	¥4,000
ゲットスター	¥8,000
パニックロード	¥6,000
アルカノイド	¥5,000
〈テクモPCB〉	
リードアングル	¥33,000
ジェミニウィング	¥33,000
アルゴスの戦士	¥23,000
スターフォース	¥15,000
ワールドカップ	¥20,000
タンクバスターズ	¥10,000
ボンジャック	¥5,000
ガズラー	¥3,000
〈テクノスPCB〉	
熱血高校ドッジボール部	¥8,000
エキサイティングアワー	¥10,000
〈その他PCB〉	
アトミックロボキッド	¥38,000
エキサイティングサッカー	¥4,000
チャンピオンベースボール	¥3,000
アルファックスZ	¥6,000
フロッガー	¥3,000
ペンギンウォーズ	¥4,000
キングオブボクサー	¥6,000
カイロスの館	¥6,000
女三四郎	¥5,000
〈麻雀PCB〉	
上海	¥20,000
上海2	¥45,000
四川省	¥20,000
姫四季舞	¥15,000
個人教授	¥30,000
アイドル麻雀	¥22,000
麻雀学園I	¥13,000
麻雀学園II	¥23,000
カメラ小僧	¥10,000
麻雀クリニック	¥10,000
大人の麻雀	¥15,000
テレフォン麻雀	¥10,000
麻雀ビタミンC	¥30,000
麻雀Gメン89	¥20,000
麻雀鹿鳴館	¥6,000
麻雀放浪記	¥9,000
麻雀狂時代	¥5,000
お雀子クラブ	¥6,000
華弥生	¥6,000
麻雀シスターズ	¥5,000
麻雀列伝	¥8,000
チャイニーズカンツ	¥8,000
お雀子館	¥4,000
真由美ちゃん危機一髪	¥7,000
がんばれ珍さん	¥8,000

その他在庫豊富。常時300〜500枚在庫。お電話下さい。 ※詳しい資料ご希望の方は62円切手2枚同封の上、アップルGM係まで送って下さい。

御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

待望のコントロールBOX
KIC-045DX

●1P・2P同時プレイもOK！●ジョイスティック2つのゲームもOK！中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK!!●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品です)、丈夫で長持ちします。

■価格(KIC-045DX完成品)

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応……………¥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応……………¥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応……………¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

今なら………!!
★KIC045DXをお買い上げの皆様にもれなくBIGな特典付。

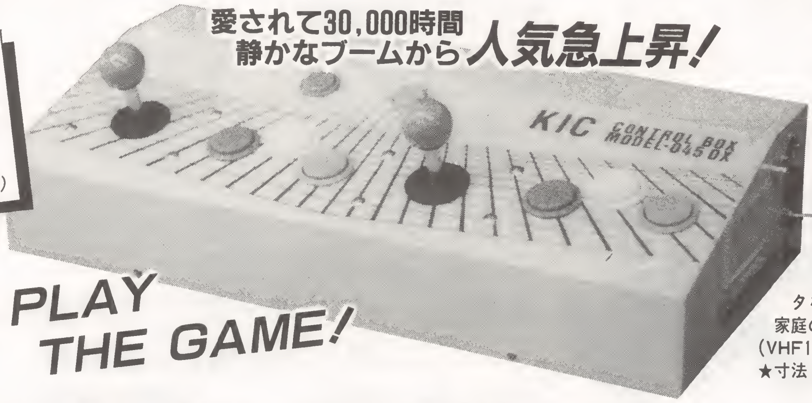
ゲーム基板も………!!
★なつかしのゲームから人気のNeWゲームまで、3,000円より各種取り揃え販売中。

自作もOK！コントロールBOX用パーツ販売中

愛されて30,000時間
静かなブームから人気急上昇！

ついに実現！
こだわる方へ！
ステレオサウンドで
迫力ある音楽
(ステレオヘッドホン端子付)

本物ゲームが
ステレオになった！
AV感覚満点



★LET'S PLAY THE GAME!

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。(VHF1～2ch)
★寸法：W450×D200×H100%。

実用新案申請済

■KIC-045 各タイプの特長 (A B Cすべてステレオサウンドが楽しめます)

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)
●VHF対応(TVの1又は2チャンネル)TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です。

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。
家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

付属品
●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕
※Ⓑには付きません。●2スピーカー(ステレオ用)ヘッドホン端子(3.5φ)●8方向ジョイスティック×2●トリガーボタン／30φ6個、24φ3個付き●スイッチング電源／5V7A、+12V1A、-5V1A●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

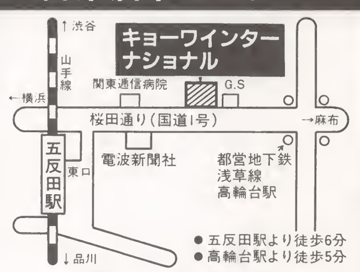
お買い得コントロールBOXセット
これからゲームを始めようと思っている君にも最適！コントロールBOXに基板がついてこの値段(各タイプ+5,000円より)
★詳しくは資料を見てね！

★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

展示販売中 ぜひ御来店下さい。

コントロールBOX
KIC-045DX
取扱販売店

中部地区 **宇宙堂** ✆052-916-1407
関西地区 **テクナート** ✆06-643-7641
九州地区 **パワードサービス** ✆092-572-4110



●五反田駅より徒歩6分
●高輪台駅より徒歩5分

(日・祭日もオープンしています)
ショールーム営業時間 午後1:00～6:00

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京 7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

★**代金引換えシステム**も御利用下さい。
代金は商品到着時でOK！詳細は在庫価格表をご覧下さい。

㈱ケイ アイ シー　GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-448-8060
製造 ㈱キョーワインターナショナル

企画・技術者募集！ 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

ゲーメストアイランド

今月のボツはいやだっ!!

MONTHLY SUBJECT

「サークルに関係ない奴はひっこんでろ」こんな集団をサークルと呼べるでしょうか？

☆ぼくがよく行くゲームセンターは、狭い所にもかかわらずサークルがあって、ハイスコアボードやフリートークノートという、いわばゲーマーの落書き帳みたいなものがあったりして、とても活気があっていい所なのですが…。この間そのサークルのメンバーの行動にとてもショックを受け、「ゲームサークル」というものがどういうものであるか疑問に思いはじめました。

ある日、僕はそのゲームセンターで何気なく小学生ぐらいの子供が一人で「ブラストオフ」をしているのを見ていました。その時、あいていた2P側の椅子にその人が座って、漫画を読んでいたのでした。

たいていの人は知っていると思いますが、あのゲームでは障害物に自機の弾が当たると「キン、キン、」とカン高い金属音がします。その台はボリュームが少々高くしてあったのか、その「キン、キン」という効果音も耳ざわりと感じるぐらい聞こえていました。その時、突然2P側の椅子に座っていたその人が、子供を「うるさい！」と怒鳴りつけたのです。

怒鳴られた子供はいきなりのことで訳がわからなかったのか、ずっと下を向いたままだったのですが、その人はさらに「うるさいからとっととやめてでていけ」とまくしたてたのです。

すぐにさわぎを聞き付けたのか、サークルの他のメンバーがやってきて子供を取り囲み、なんだかんだとちょっかいを出しはじめました。

そのメンバーの中には僕の知り合いも混じっていたので、止めようとすると、また別の人に「お前はサークルのメンバーじゃないのだから、口出しするな」という意味の事を言われました。

しかし、その子供は頭をこづかれたりして今にも泣き出しそうにしていたので、僕がなおも「やめろ」と止めにはいると、やっと彼等は子供をからかうのをやめたのですが、その後でそのサークルのメンバーの何人かに「サークルと関係ない奴はひっこんでろ」みたいなことを言われました。

その時はそれで済んだように見えたのですが、その後僕が何回かそのゲームセンターへ行ってゲームをするたびに、ジョイスティックを握っている方の腕にぶつかってきたり、僕がハイスコアを出した直後に電源を切るなど嫌がらせをサークルのメンバーがしてくるのです。しかも、その後すぐどこかへ逃げるのです。

プレイ最中に電源コードを抜かれたときは頭にきて、逃げ出そうとしていたメンバーをつかまえて「言いたいことがあればはっきり言え」と言ってやったにもかかわらず、その後も何回か嫌がらせをされ、もうそのゲームセンターへは行ってません。

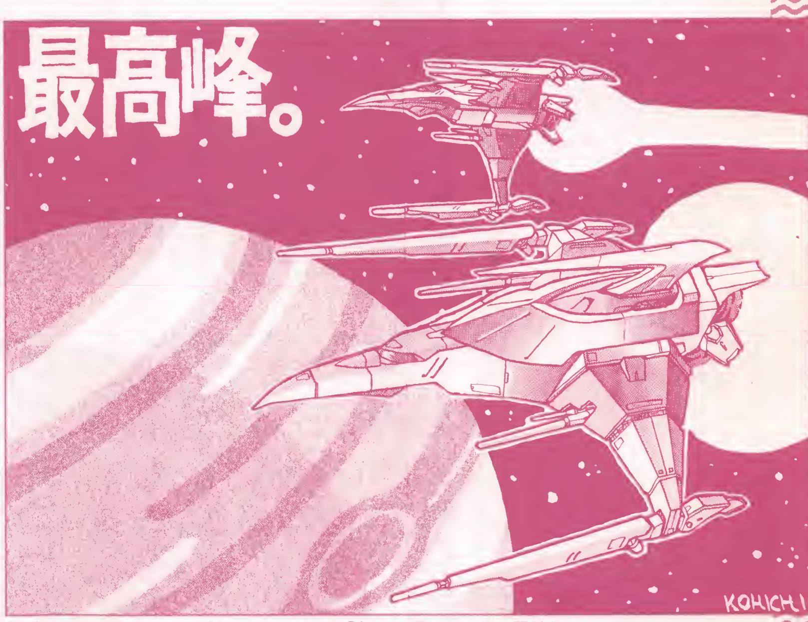
このことをきっかけに「ゲームサークルとはどういうものか？」と疑問を持ちはじめたのですが、少なくとも子供をいじめるといったような事をするためのものではないと思います。

ゲームセンターをわがもの顔で占領し、ハイスコアを出すために2時間も3時間もゲーム台に居すわり、あげくの果てに弱いものいじめをするような集団が、果たして「サークル」と言えるのでしょうか？

ゲーメストの読者の人でサークルに入っている人は多いと思いますが、自分のサークルが果たして本当の「サークル」と呼べるものであるか、考え直してほしいと思います。

（大阪府　ねいす・くれいばあ君(当)）

★サークルに関するお手紙です。皆さんの回りではどうですか？　いろんな方の御意見お待ちしています。



↑（兵庫県　芸大めざす受験生・こーいち君(当)）★太陽の日に銀の翼がきらめく。栄光と伝説をその名に冠し、今シルバーホークがふたたび翔ぶ!!

ゲームはバクハツだ!!

GAME LIFE

近ごろのゲーメストはやたらと“死語”が多い。とくに“コンチキショー(死語)”には大ショック。僕は東京下町の葛飾の生まれだからコンチキショーは日常会話なのだ。おかげで友人達に「やーい死語男死語男ー!!」等と叫ばれる。毎日うるうる…

(大阪府 ソーサリーZED君)

地方ゲーマー都へ行く!

☆私は、ド田舎に住んでいる高2の男子です。夏休みももう末になり、一度でいいから田舎を脱出して都会に行ってみたいと思っていた私は、すぐ隣にある広島県に行くことにしました。

山陽本線で宮島口まで行ったあと、私電に乗ってゆっくりと紙屋町へ向かった。私電の中で最初はフンゾリかえっていた私も、オバタリアンが無理やり席に割り込んでくるので肩をしぼめて座るはめになった。

そんなこんなで広島についた私は、あかぬけたレゲエ(放送コード)がどこかで拾ってきたと思われる猫を売っているのをいきなり発見!「おおー。こいつが都会のレゲエか!」と驚いたり、テレビのCMでしか見たことのなかったマクドナルドをしみじみと眺めたり、とってもイカ天なパンクスを見かけたりと色々楽しかった。

そうして双葉図書2Fのハイテクセガを見つけたのだ。入るとすぐ目の前に、他のゲーセンでさえ見かけなかった「ナイトストライカー」が置いてあり、迷わずレッツプレイ!

1回目でステージM、2回目でもうオールクリア。その他、テンプルとストリートもオールクリア。想像してたより簡単だった。(運河や誘導弾がつらかったけど)でも、ゲームとしてはすごく面白いし、何と言ってもシブい!(私の好み)だから◎。

その後、地元にはないゲームを色々やって、生まれて初めて麻雀にもチャレンジした。やってみたのは「竜子」なんだけど、ルールを知らない私はチンプンカンプン。経過をボーと見ていると、全然知らない兄ちゃんがきて、隣から私に指示してくれた。そのお陰で一人クリアできたのだ。

私は、その兄ちゃんに別れも告げずに帰ってしまったが、家に帰ったあとすぐ本屋にいって麻雀入門を買ってきたのだった。

その後、「竜子」をするたびにあの兄ちゃんのことを思い出します。私にまあじゃんの楽しさを教えてくれたストレインジャーの兄ちゃん、ありがとう!

(山口県 謎の書道部員「目標はPⅢ」ストライダー月影君㊫)

★いろんな所へ行ってみるのはいいもんだよね。今度の休みには皆さんもどこかへ出かけてみてはいかが? (しかし旅先でゲーセンに入ってしまうのはやはりゲーマーの性(サガ)か…)



↑(愛知県 PKA-G君)★ようこそ悪夢へ。



↑(埼玉県 M・ぱんぷきんくん)★お祓いされたい人、はーい並んで並んで。

事もあろうに空港に……といいつつプレーイする私

☆ある事で初めて飛行機に乗るはめになり、某空港まで行きました。搭乗時間まですることがなかったので、屋上へ行って飛行機を眺めていたところ、ジェットの爆音と共にかすかに音楽が聞こえてくるではありませんか。なんとも懐かしく安らぎを与えてくれるその音の源は何か!

首だけを180度回転させてそれを見て私は鼻血ブ――――ッ!瞳孔は開きっぱなし、顔面蒼白ものでした。何と空港に、事もあろうにトップランディングがあるじゃあーりませんか。何度もわが目を疑いました。しかし目に見えて現物がある限り、それを容認せねばなりません。悲しきかなゲーマーの性(さが)で、アル中のように震える手には、しっかりと100円玉があり、時間もないというのにとうとうやってしまいました。

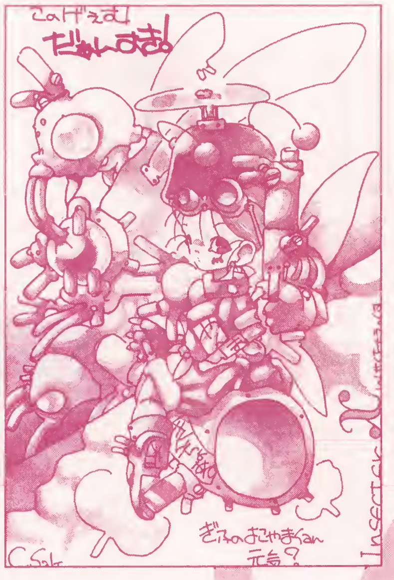
ここだけの話ですが、実はこのゲーム、下手の上に極上がつくほどの白子のり並みの下手でして、東京空港はふらふらしながらも成功しましたが、大阪空港では見事に民家に激突!そうこうしているうちに時間となったので、不安を残しつつ飛行機に乗り込みました。

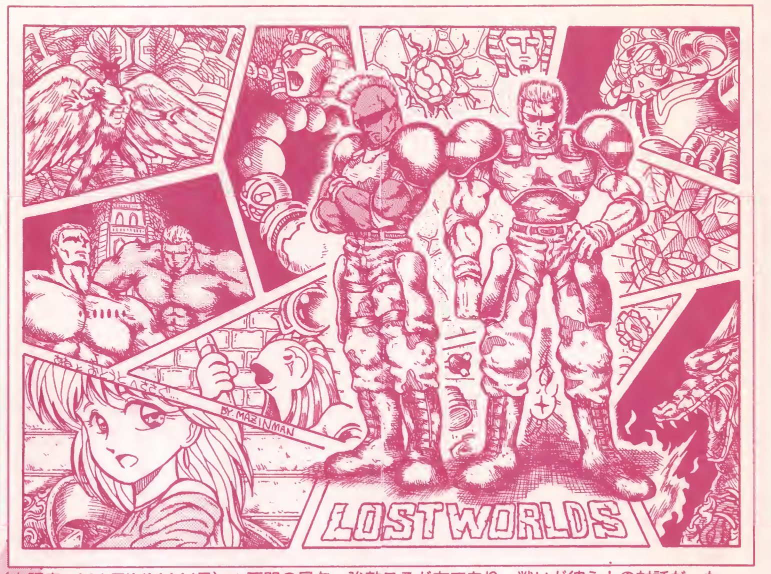
なにせ初めてだったもので機内では緊張の連続。飛行機が離陸するまで私の体はKーの石化物のようになっていました。シートの変なボタンをガッガッーッと連射したら、スチュワーデスさんが来てしまったり、ゲームにはなかった乱気流にもまれたりとさんざんな道中でした。



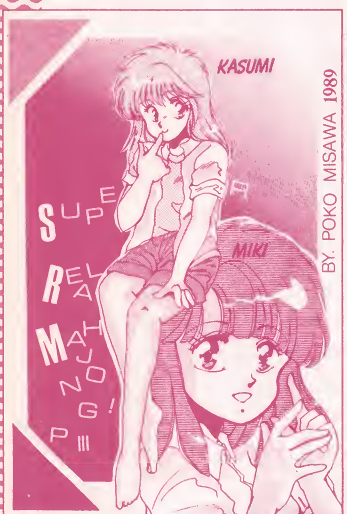
↑（埼玉県　D-DAX元君）★このゲーム、見てる方が狂いそーになる…。

↓（神奈川県　Peter改めCavoll Salt君）★ムシムシコロコロ、インセクターX。





（大阪府　MAZINMAN君）★死闘の日々。強敵こそが友であり、戦いが彼らとの対話だった…。



↑（兵庫県　みさわぽこさん㊥）★微笑(ただ)より高いものはない。

（京都市　ミスターTになった末吉君）★はたして空港側の思惑は？①同じ飛行機だから、という航空会社一流のサービス　②パイロットの苦労を知ってもらおう、という秘かな主張　③これから飛行機に乗る民間人の不安をいたずらに増加させてやろう、という単なるいやがらせ。

オーマイガーッ!! カルチャーショックを受ける私達

☆その日、僕は友達と一緒に行きつけのゲーセンに行った。そこはワルキューレがイージーランクで、しかも体力が始めから5／ドンドコドンは5機設定／等々とても良心的な所なのでよく行くんです。

僕達がドンドコドンをやっと全面といて、それが真のエンディングでないことに気付いて大混乱になっていたその時、突然「オーマイガーッ!!」という叫び声が響きわたったのです。

何ごとかと思ってみると、それはバブルボブルをプレイしてしている外人のカップルでした。

「多分死んだんだろーなー」

「いやー外人は感情表現が激しいんだから」などと僕等が言っていると、2人は今度はパワードリフトをやっている模様。

「どんなプレイか見てやろうぜ」と友達が言うので見に行くと、なんと彼等はギアをローのまま変えずに走ってるのです！「お、おい、どーなってんだ？」「さあ？多分知らないんじゃないのか」とささやいていると、やはり1コース目も突破できずにゲームオーバーになってしまいました。

そこで何を思ったか友達が「よーし、俺がエキストラステージまで行って『オー！ザッツグレイト!!』と言わせてやるぜ！」などと言ってプレイを始めました。

しかし、彼等は見向きもせずにトップランディングを方に行ってしまいました。

「…外国って人のプレイ見ることってないのかなあ…？」

「さあ、おめーのプレイなんか見たくもないんじゃないの？」

ゲーセンで初めて外人を見た私達であった。

（で、結局友達はエキストラステージに行けずゲームオーバーになった）

（大阪府　中村雅信君）

★外人だってライバルだ／今度はコミュニケイトをこころみるのもいいかもね。（くれぐれも「貴様らの親玉の所へ連れてってもらおうか」とか言わないよーに。）

ダライアスとの熱い接吻！ 黒幕は何者？

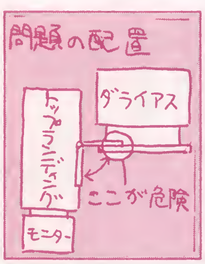
☆ある日、久しぶりにダライアスをやっていた時のことです。久々のプレイのため苦戦し、なんとかゾーンPの宇宙洞窟にたどりつきました。その時、後頭部に強いショックを感じ、その反動でコンパネに顔面を強打してしまいました。あまりの痛みにのたうちまわりながら後ろをふりかえり、そして私はすべてを悟ったのです。

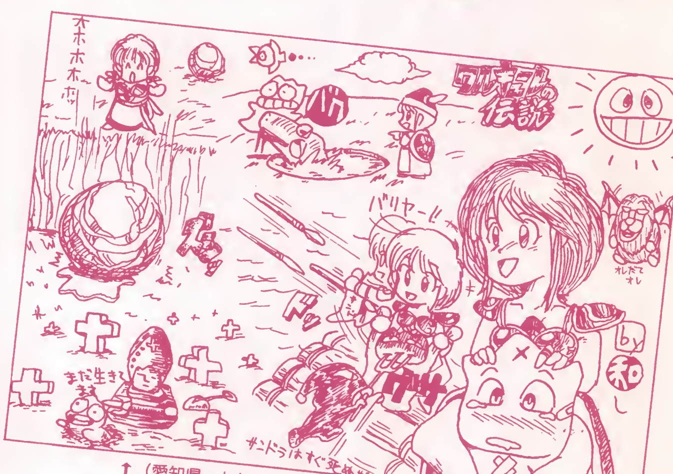
実は僕の後頭部を襲ったのは、ななんとトップランディングのドアだったのです！プレイヤーの人が必死であやまってきたので心の広い僕は許してあげましたが、それ以来僕はどーしてもダライアスをやる気にならないのでした。

PS：このことを友人に話したら思いっきり笑われました。

（岩手県　さいばあおさる君）

★うーむ、災難だったねー。店の方も筐体のレイアウトには気を付けて下さいね。





↑（愛知県　わしだてわし君）★あわれサンドラ、表情が泣かせる／

ふれあいゲームの世界

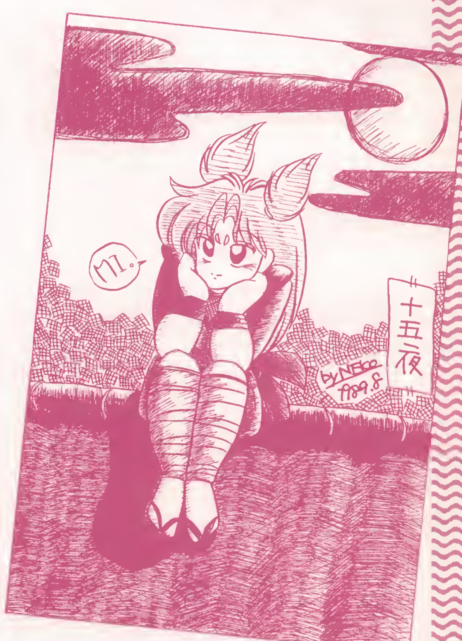
TOUCH THE HEART!

いきなりぽえむ！

（石川県・ちぇるののえいえんのしもべ…表英昭君）

ちぇるのが追い出された
他の誰よりも
ちぇるのに居てほしかった
他の何よりも
ちぇるのの姿が見たかった
ああ
ちぇるのは今でも
どこかで走っているのだろうか
後ろ向きで

★2人の絆（きずな）は残留放射能より強かったのかもしれない…。目指せ／追い越せ／「MY詩集」!?



↑（東京都　よこにゃんちゃん）★夜遊びは、ほどほどに…。

今回の「ふれあい」はひと味違う。どー違うかというとアンケートハガキに書かれたご意見をTJ、もといDJ風にどんどん紹介してしまおーというのである。題して、
「ゲーメストホットライン」!!
（ちょーありがち…）
では、さっそく一発目いってみよう。

☆今月号（10月号）の「AOU会長を囲んで」みたいな討論会は、ゲーマーにもとても興味深いので、出来ればたくさん載せてほしいです。余談ですが、NHK見ましたよ。入り口に雑君保父のイラストが貼ってあるから「こ…これは…」と思ったらやっぱりそうでした。でも、討論会などはどこを使ってするのでしょうか？

（山形県　近藤潤君）

★会議とかは、はっきりいってあの部屋でやります。大体ほとんど身動きがとれなくなるぐらいぎゅーづめになって話し合うのだ。

☆エリア88の表紙なんて、もう涙ウルウルもん！原作ファンの私としては新谷かおるさんのカラーが見られるだけで感無量だ!!

（横浜市　小池敬明君）

★新谷さんの本は1冊も買いのがしてないのが唯一の自慢なんだって。

☆すっすすすみません！そーです、私はただの新谷ファンです。本屋でふと貴誌の表紙を目撃し、気がついたらレジに出していました。でも、エリパチのゲームはやりたいなあ…。いや、私はゲームをやった事がないので、うまい人がやってるのを横で見ていたい。（笑）

（北海道　村上　香さん）

★こういう人もいるんですねー、カプコンの狙いがあたったということでしょうか。

☆ウイニングランのCDを聞いた。ポップな感じがとてもよろしい。勝手を言うようだけど、やっぱVGMはガンガンのれるほうがいいと思う。家庭用のゲームはじっくりするものだからどうしても「聞かせる」音楽になってしまうけど、ゲーセンでおとなしい曲ではすごく聞こえづらい。

「スプラッターハウス」の5面のボスのBGMなんて、単調なリズムの繰り返しだけど、ゲームシーンにぴったりハマっていて強烈な効果を生み出している。「ワルキューレ」も音の演出が効いてる。

要は、BGMやSEの「使い方」もゲームがヒットする一因であると思うんですね。

（曲の良し悪しは別のもので。）

（宇部市　寺本真一君）

★なるほど。個人的にも、もっとヘッドホン端子のついた筐体が定着してくれるとうれしいんだけどね。

☆私はゲームデザイナーを目指しています。「ゲーム業界は利益ばかり考えているからいいゲームが作れない」と言われていますが、利益を考えなかったら果たして面白いゲームが作れるでしょうか？皆がやりたいと思う、面白いゲームだからこそ利益があるのではないですか？作るほうだって、それを「仕事」として成り立たせるためには自然と「いいゲーム」を作らざるを得ないと思うんですが。

（匿名匿住所君）

★現実的…というか、実際的な考え方ですね。しかし、本当の所「いいゲーム」ってなんなんでしょうねー。

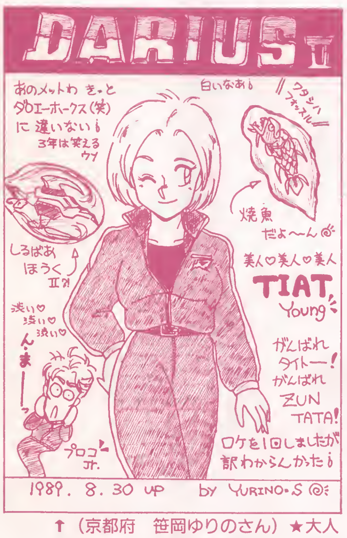
☆10月号の「実力の反映しないハイスコアなんて…」に一言。

確かに2周目以降をバランス良く難しくしていけば、実力の反映したハイスコアになるといえばなりますが、店側や台があくのを待っている人にはいい迷惑ですよ。

ここはやはり、テクモの埋もれた名作「ジェミニウイング」のように1周で終わり、ボスでねばっても無意味、クリア後残機ボーナスもつくというのが理想的だと思います。あるいはナイトストライカーのようにノーダメージボーナスとか、弾を一発も撃たずに抜けるともらえるボーナスをつけるのもいいと思う。

（広島県　松岡宏倫君）

★上手い下手にかかわらず、高いスコアを狙うのもゲームの楽しみの1つだと思う。スコアとゲームの面白さのバランスを取るのが難しい所。ハイスコアーの人達はどう考えているのか、知りたいです。



↑（京都府　笹岡ゆりのさん）★大人の色気だっ!!プロコ君なにやってんの。

☆CPシステムで「JOJO」ゲーム化望む!! 映画や漫画をアンケートとってゲーム化してほしいですねー。エリア88のエンディングはとても美しい！（他人のを傍観していた）DAMESTは何処へ…。

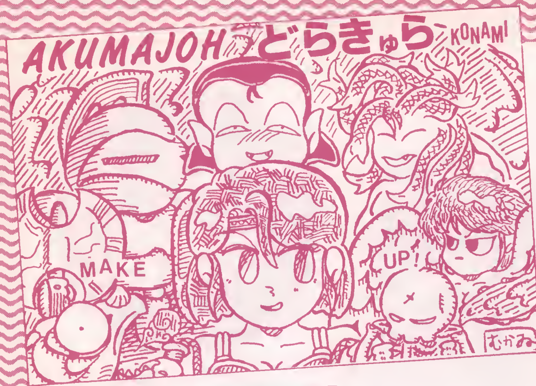
（神奈川県　阿部浩章君）

★「バスタード」ゲーム化という噂はどーなってしまったんだ！（笑）

☆わかりやすくていい本だと思います。ただ、私はパソコンを持ってたり色々調べたりしたから知ってたけど、果たして何人の中学生が「キャラクターオーバー」や「スプライト」等の言葉を知っているだろうか？そういう部分が読者やプレイヤーの層を狭めているように思えるので、どんな人が読んでも理解可能で、面白い誌面になると良いと思います。

（愛知県　神田征司君）

★うーん、鋭い意見有り難う。読者の声は、どんどん紙面に反映させていくので、アンケート葉書でも手紙でも意見や感想を聞かせて下さいね。



←（宮城県　棍棒むかゐ君）
★Q．女が魔物なら男は何なんですか？
A．う〜ん………ケダモノ？

こちらこだわり派

READER'S OPINION

最近は特に毎月毎月ニューゲームが各社から出るけど消えるのも早い。はっきり言ってゲームがかわいそうです。まだまだ遊べるゲームもたくさんあるのに。もっとゲームメーカーは考えて出してほしいし、オペレーターの方々も考えてほしいです。苦労して作っているはずのゲームが、消えていくのが早すぎる。

（長崎県　谷口昇君）

こんなコーナーがあってもいいのでは？

☆古い話ですが、9月号アイランドの「企画コンテスト」には、常々「こんなコーナーがあれば良いのに」というのがたくさんあり、嬉しかったです。

中でも、「古いゲームの攻略の一般公募」という奴は、ぜひお願いしたいです。「いまさらグラディウス」とか、「HIT1500への道」とか、すごく面白かったので…。その名も、「ゲーム手前味噌」。

僕がやってほしいゲームは、スラップファイト・ライフフォース・ニュージーランドストーリーなどです。

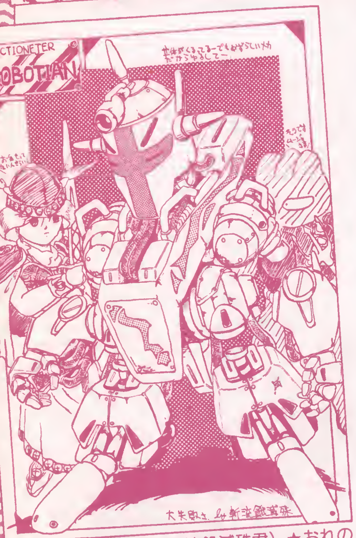
それと、逆に文句をいうコーナーがあってもいいのでは？　近い例ではウィロー2人設定とか、ゲイングランドのハードランクとか。とにかく前者は素人にはチトつらいし、後者はあまりにムヅカシすぎる。せっかく基板には最終面までプログラムされてるのに、そこに永久に電気が流れることが無いなんて、基板を馬鹿にしてると思いませんか？　こっちは「ゲーム目安箱」とかね。ただ、中傷合戦になっちゃよくないから、そこんとこは考えてないといけないと思うけど。

最後にやってほしいのは、筐体のランク付け。台やコンパネによっては、使いにくいのもあるし…。僕個人としては、ボタンはナムコの台みたいで、スティックは回すとクリクリいって8方向に「キマる」ぐらいでちょーどいいとおもうのです。どうですか？

それと、余談ですが、この頃、連射付きでちょうど良すぎるくらいのゲームが増えたような気がします。うちの大学の近くのゲーセンはノーマルランク、（必要なら）連射機能付きが標準設定（さらにウイニングランが50円）という超良心的なお店で、僕はそこで達人もイメージファイトも初めての1コイン1周クリアをしています。この辺、メーカーにも考えてもらいたいものですね。

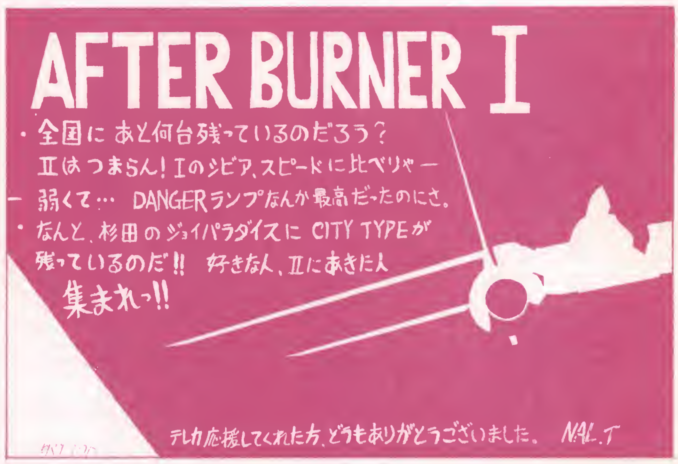
（東京都　FAFIMIS君）

★実はこのお手紙、詰めテトリス用の箱にまぎれこんでいたんです。ゴメンなさい。新コーナーは担当者さえしっかりしてれば実現可能だと思うので、期待して下さい。



↑（兵庫県　斬流飢滅殊君）★おれのっ名はおれのっ名はロボティアンーワルキウレをはっかいせよはかいせよー♬

↓（神奈川県　手塚　成君）
★やはり、OLDゲーム発掘特集をするべきなのかっ!?



怒れる常連のイイダ君にお手紙です

☆9月号の「アフガン改めイイダ君」のお便りについて。

（今まで仲の良かったゲーセンの店長がいきなり常連を追い出そうとしている。ゲーセンはただゲームをするだけの場ではない…という内容）

分かります、その気持ち。自分の通い慣れたゲーセンがとつぜん自分を邪魔もの扱いしだしたら、だれでも行きたくなくなります。

しかし、常連の行為が店の経営に悪い影響をもたらすこともあるのです。私の学校の近くのゲーセンにも常連組がいます。彼等ときたら、学生なのに煙草は吸うし、ゴミは散らかすし…。

それだけならまだいいのですが、最新ゲームの台にはお金を山積みにして見物人や順番待ちの人にゆずらず、自分のハイスコアが抜かされたら台の電源を切ってしまうのです。お陰でハイスコアボードには似たような名前がずらり。これではハイスコアの意味がないし、見ても面白くありません。イイダ君を含む常連の方々はそんな人達と誤解されたのではないでしょうか？

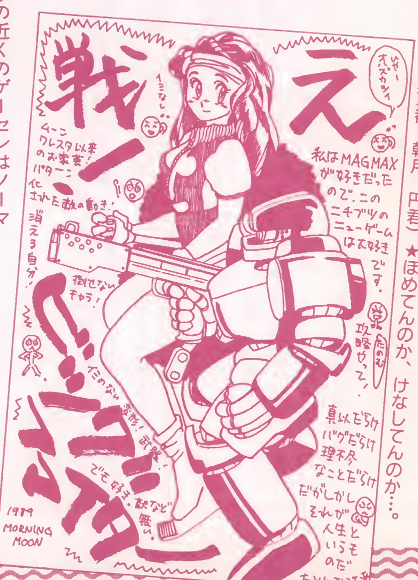
僕は、そことは別のゲーセンの常連組にはいっていますが、そこでは一般客と常連の区別がありません。当然、常連はゲームがうまいですから長く続くこともあります。私たち常連は「早く終わりそうな一般客には先にプレイさせてあげる」ぐらいの親切心があってもいいと思います。

今、ゲーセンをよくするためには何が必要なのか…。私は、「常連も一般客も差別なく対応する店員がいてこそ良いゲーセンは成り立つ」と思っています。（少々常連にこだわっているが…）

イイダ君も、一度一般客の立場でそのゲーセンに入ってみてはいかがでしょうか？　常連には分からないものが見えるかもしれませんよ。

（東京都　R・らっきー君）

★常連になるのは楽しいし、けっして悪い事じゃない。誰だって人に迷惑かけようとは思ってないけど、時々わかんなくなる事ってあるんだよね。



←（東京都　朝月　円君）★ほめてんのか、けなしてんのか…。

まきおこる血のハリケーン!!
大旋風機

☆いやあ、今年の夏は暑かったなあ。暑いときには「あー、早く涼しくならねーかなー」なーんて思っていたりするクセに、冬になると「あー、早くあったかくならねーかなー」なんて思ってしまう。人間ってワガママだよな。

扇風機関連の体感ゲーム

さて、肝心のゲーム内容だが、最近はクーラーに押され気味だが、まだまだ暑い日は第一線でキバっている扇風機をモチーフとしたハイグレイツな体感ゲームだっ。すぎさりし(原文のまま)夏の日々を思いおこしながらレッツプレイだエヴリワン。

ゲーム筐体は、どこにでもある3枚羽の扇風機だ。これでどー遊ぶのかというと、羽の回りは例のごとく指が入るぐらいの隙間のあるオリ状のカバーで覆ってある。フフフフッ、これで分かったろう。何?分からん?しょーがないなあ、じゃ、教えてあげます。

ルールはカンタン。そう、カバーの隙間から指を入れて高速で回っている羽を止めるのだっ!君も一度はやったことがあるだろう。なにっ、やったことない?そーゆー輩(ヤカラ)は物置から扇風機を引っ張り出して、さっそくやりたまへ。楽しいぞ。

「大」の字がポイント

ごらんの通りタイトルには「大」の字がついているだろう? ここがポイントだ。実はこの扇風機、普通のヤツとはチョットばかし違うのだ。3枚羽の1枚は、なんと鋭利な刃物になっているのだ。ヘタしたら指が根こそぎブッとんじゃうぞ。

始めは回転も遅いが、レベルが上がるにつれてどんどん速くなって、レベル100の時には伊勢湾台風並みの風力に達する。もうこの時店の中はすでにメチャクチャであろう。電源を抜こうとする店員の制止をもふりきり、それでもこの速度に挑戦しようとする勇猛果敢な若者がいたならば、一度顔を拝んでみたいものだ。

そして、正気の沙汰とは言えないこの速度をクリアした者には、スペシャルゲームがまっているっ!なんと、今度は3枚の羽が全部刃物になるのだ。レベル100をクリアしたものなら大したことはないよな。ではガンばってくれ。

あっ、そうそう、ちなみにプレイする際小指は使わないほうがいいど。親が泣く。(危ねー)

(長崎県　ハルタ美容室のかんばんを見よう・ワンギカンダタ君)

★「リングにかけろ」をホーフツとさせるこのハードさ。一体そこまで危険をおかして何が楽しいというのか!?

戦後は遠くなったなぁ……
チェイスG.H.Q.

■STORY

☆1945年、日本はついに連合国軍にやぶれ降伏。すぐさま連合国軍総司令部(GHQ)が日本に設置された。彼らの目的の1つに、戦争犯罪者を捕らえることがあった。しかし、戦犯の主要人物はいち早くトンズラしていたのであった。

そこでGHQは、1人のヤンキーなアメリカ兵を呼び出し、こう指令した。

「ええか、何が何でもジャップの戦犯どもの車を見付けて奴等を逮捕せい。そんで、ついでにアカ(共産主義者)も理由を付けて逮捕しちまえ!」

そして彼は、迷彩色のジープに乗って走りだしたのであった。

操作は、ほとんど普通のカーゲームと同じ。ただし、ターボ3回のほかに手榴弾3発が使えるぞ!!5〜10回体当た

パロディゲーム大集合

No KIDDING!

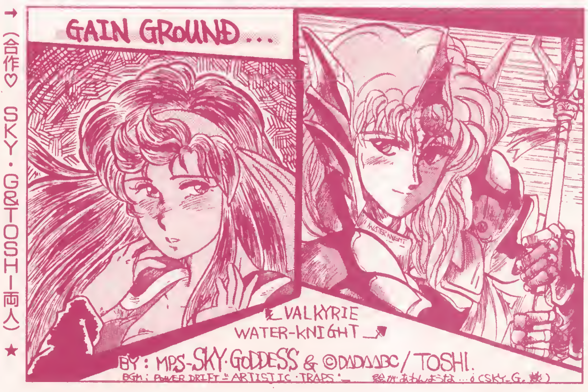


←(福岡県　国会に首切り投げ/MIKE-MON君)★ニンジャニンジャぼくらのニンジャ♪はるか世界で戦えますか　ジャパニイーツ　シノビマン!

→(北海道　$FIN君)★モスクワに、行きたいかぁ——っ!?



→(合作♡　SKY・G&TOSHI両人)★ふっ…まけたぜ、愛の力によ(何いってんだか)

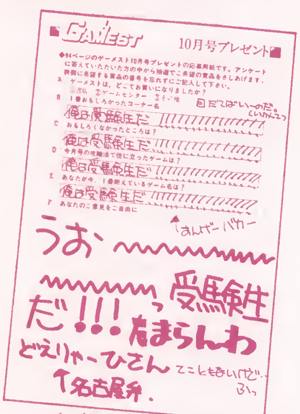


ちゅうもおおーっく!!

いつもアイランドご愛読ありがとうございます。えーと、新年号から読者のページのレイアウトが変わるので、この機会にアイランドの内容・構成に関する御意見・提案等聞かせて下さい。もっとこうした方がいいとか、読者の皆さんに言ってもらえるとうれしいです。今後の参考にしますので…。

もっと色んな人の意見をどんどんのせてくページにしたいな、と思っています。気楽に、自分の素直な気持ちをガンガン送ってきてくれるとうれしーです。(手紙がこないと、はっきりいって担当は切実)

さて、そろそろ受験シーズンですねぇ。「勉強しなきゃー」とモダエてる君、年末まで我慢してやっちまえば後は楽だよ。(経験者は語る）今やんなきゃいつやる。



↑（愛知県　松宮弘治君(当)）

というわけで、12月末発売号では「受験生気合で抜けろ！」特集をやってみたいと思います。受験まっただ中の君、今は昔のあなた、はげまし&入魂のお便り下さいなっ。「勝負は時の運」係まで。

では、また来月！

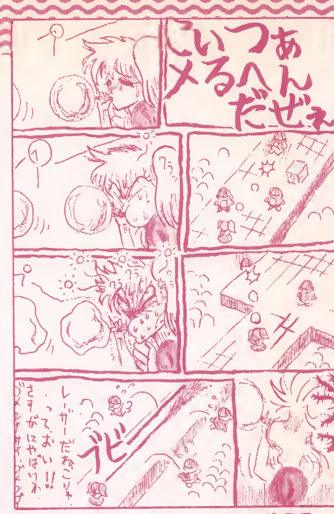
（栗原）



↑（埼玉県　佐々木厚君）★悲しいからパンクになったのか、パンクになったから悲しいのか？



↑（兵庫県　TOADIE君）★いきなり世界のマジックショー！



↑（兵庫県　唐雪君）★……てりぶる…。



↑（北海道　ちょっぱあ卍君）★噂の男、原作ものにチャレンジ!?　なんでエリア88なの？全然俳句になってないよ～っ!!

ぱろげー短編集!!

近頃アイランドで影が薄いパロゲー短編集を保護する会主催

通告タイガー

虎だ！お前は知らせる虎になるのだ!!たーっ！赤い～血染めの～天安門に～♬

ぜんじ島

謎の複葉機の爆撃に耐えながら南の島で繰り広げられるぜんじとおさると恐竜たちの愛と感動と弱肉強食の物語。もう涙なしではPLAYできない！うるうる。

壮絶リーチ、こらもうロン！

わや姫が脱ぐゾルタンが脱ぐ、ええ～い爆田も脱いじまえ～い！というゲーム。

（島根県　僕は「ふかつきとみ」っていうんだ君）

★もう、ほとんどシャレになってないぜっ!!

ミョオ――オな広告!!



☆上の2つの広告は両方とも同じ日の日経新聞に載っていたものです。何なんだ一体…。

（大阪府　AIM君）

★うーむ、さすが日経…!?あなどれない感じだ。

■戦後復興の道

「マッカーサーから緊急連絡。国道1号線をC級戦犯が逃走中！ただちに追跡せよ…」

こんな形でゲームは始まる。空襲で荒れ果てた焼け跡の街中をジープで進め！犯人が乗った車を見付けたら、体当りと手榴弾でブッつぶせ!!民間人の住むバラックや他の車に被害が出るかもしれんが、多少の犠牲はつきものだ。

・2ステージはB級戦犯、目標は黒い装甲車。こいつは、なんと極右派だ!!トロいが堅いのでなかなかつぶせないぞ!!

・3ステージ。今度は共産主義者が相手だ！無実の者を逮捕するのは気が引けるかもしれない。しかし、上官の命令は絶対だ。アカい車を見付けたら、ためらわずにブッつぶせ!!誤認逮捕も時の運だ!!

・そして大ボス、A級戦犯の東条非出鬼が参上！命を掛けてでも捕らえるのだ!!東京裁判は近い！

――こうしてGHQは、日本をファシズムの魔の手から救い出したのであった。しかし、真の平和が日本に訪れるのはまだ先の話なのである…。

（兵庫県　竹本淳一君）

★アイランドの㋐はアナーキーの㋐となりつつある今日この頃、憂国の士の凶刃が怖い小心者の担当者です…。

ご商談コーナー

売ります

☆グロブダーとモトスを各5千円で売ります。ただし、書類は一切ありません。送料そちら持ち。
（〒837 福岡県大牟田市大字白銀700の1 松尾 章）

☆18インチ8方向レバー3ボタンテーブル筐体＋熱血硬派くにお君を2万5千円以上で売ります。
（〒214 神奈川県川崎市多摩区宿河原5-20-3川浪吉五）

☆コナミやナムコの下じき多数やテレフォンカード（ドラスピ、ワンダーモモ、ベラボーマン。未使用）があります。リストを送りますので、希望価格を書いて62円切手同封でご連絡を…。
（〒673 兵庫県明石市中崎2丁目4-1-514 荒谷公美）

☆X68000ACE（CZ-601C）を適価で。
（〒760 香川県高松市木太町992-5 川田英範）

☆ゲームボーイ本体＋テトリス（箱、説明書、イヤホン付き。多少傷あり）を7千円で売ります。まずW葉書で。
（〒373 群馬県太田市細谷162の25 三浦真樹）

☆ナムコシステムーとROMキットパックマニア、ブレイザーを5万円で売ります。また、ラビオレプス＋3万円との交換もします。W葉書で。
（〒362 埼玉県上尾市藤波214-1 石井順）

☆PII＋麻雀パネル＋ハーネスを1万円で売ります。W〒にて連絡を。
（〒422 静岡市大谷481ストレチア望月103号 上須克彦）

☆新品同様のメガドライブ＋大魔界村を1万5千円前後で。W葉書にて連絡を。
（〒351 埼玉県朝霞市溝沼6-5-1 水田史隆）

☆基板グラディウス＋ライフフォース＋コントロールBOX＋RGBモニターをセットで6万円で。W葉書で…。すぐ動きます。
（〒690 島根県松江市法吉町591の32 遠藤和博）

買います

☆新明解ナム語辞典（なるべくなら綺麗なもの、でも少しぐらいならボロでもOK）を3千円以下で譲って下さい。譲って下さった方には、GMのCD、テープ等々を差し上げます。連絡は希望価格を書いてW葉書でお願いします。
（〒183 東京都府中市日新町5の42の35 渡辺裕昭）

☆グラディウス、グラII、沙羅曼蛇、A-JAX、ドラキュラなどコナミのポスター譲ってください。もちろんただではない（千円くらいかなあ）けどただならもっといい…送料こっち持ち。
（〒985 宮城県塩釜市庚塚7の1 桜井義貴）

☆VHSビデオソフト「カプコンゲームシンドローム」を3千五百円で。送料当方持ち。
（〒166 東京都杉並区成田東4-22-14 織茂知行）

☆18インチ筐体＋源平討魔伝をPCエンジン＋ソフト4本（R-TYPE II、道中記、ギャラガ）＋2万5千円位で。送料こちらもち。W葉書で。
（〒857-01 長崎県佐世保市矢峰町2 国見コーポ103号 吉田英治）

☆K-CコントロールBOX（AかCタイプ）を1万5千円以内にて、又基板も安く売って下さい。スペシャルプレゼントあり！まずはW葉書で。
（〒392 長野県諏訪市大手2-9-5 今井浩介）

☆PCエンジンにソフト5本以上付けて1万5千円で売ってください。ターボパット、ソフトの箱、説もあったら嬉しいです。送料そちら持ち、価格応談。ソフト名を書いてW葉書で連絡ください。
（〒437 静岡県袋井市田町2丁目9-25 太田 勝）

☆ゲームボーイ（イヤホン付き）を5～7千円＋PCソフトR-TYPE I、IIとビックリマンワールドで売って下さい。
（〒573 大阪府枚方市牧野北町8-9-106 正 竜也）

交換・その他

☆あなたのラスタンサーガ、またはドラキュラ、またはエイリアンシンドロームの基板を、こちらのカブキZ、迷宮島、妖魔忍法帳と交換してください。W葉書で…。
（〒489 愛知県瀬戸市新道町11 高木大介）

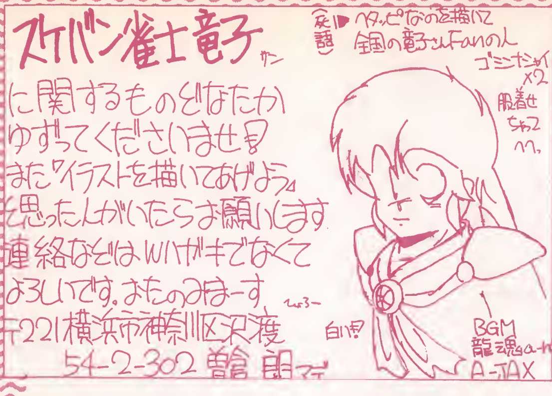
☆私のメガドライブ＋PSII、S大戦略、北斗の拳、スーパーリーグ、クインティ、ケルナグールをCDROM＋PCエンジンと交換してください。
（〒289-25 千葉県旭市足川2914 八木信一）



☆このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、または業者の方の御利用はご遠慮ください。







お便り待ってまーす



★皆さんからのお便り、イラスト等、なんでもお待ちしています。イラストをハガキにかく場合は黒インクを使ってくださあああい。

あて先 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社
ゲーメストアイランド係

ニューゲーム大噴火! ド・ド・ド・ドーン!

AMショー'89


R-TYPE II（アイレム）


フォートラックス（ナムコ）



S.C.I（タイトー）


クォース（コナミ）


ウイニングラン　鈴鹿GP（ナムコ）



アイレムの3人娘？


ゆうゆ


ダライアスII（タイトー）



スーパーモナコGP（セガ）

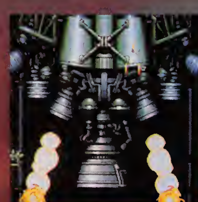


ビッグラン（ジャレコ）



バーニングフォース（ナムコ）


パズニック（タイトー）


1941（カプコン）

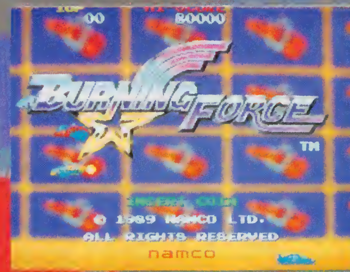

タスクフォースハリアー（UPL）


グラディウスIII（コナミ）

じらしてごめん
シリーズもののシューティング
続々登場!!
パズルゲームも粒ぞろい!
君の頭脳を上回る!!



おおーっきれい！



弱点はここと、ここと…ここよ！

バーニングフォース

ⓒ㈱ナムコ

「卒業祈願!!」地球大学の学生より爽快シューティング!!

こちらも難しいぞ地球大学カリキュラム

地球大学は、世界のどこへ行っても活躍できるようにカリキュラムされた全方位訓練大学である。

それぞれの仕事のパターンにより、その仕事の進め方、その仕事による効果等を学ぶ為にあり、その中でも宇宙工学を主とした学科がある。(トップスペース専科)

宇宙生活、惑星移民、惑星探査を行なう為に、その種々のシミュレーションを行なっているが、その中の学生であるパイロット志願のひろみは、大学の最後の試験に臨もうとしていた。

最終試験は1週間かけて行なわれ、その全過程を終了したものが晴れて各々の職場の指導する立場に就くことができる。

1日のカリキュラムは午前、午後、夜間の3つのコースで、午前、午後はエアバイクによる地上実戦訓練があり、ここで種々の攻撃をしてくる敵をかわしながらクリアするものだ。夜間コースはエアプレーンに乗り空中実戦訓練となる。

これらの訓練を5日間行ない、最終日には、実際に宇宙に出ての実戦となる。これを通過した者が、スペースファイターの称号が与えられるという訳である。

気絶をしないで!!大迫力だぞボスキャラ

ラウンドは全6ラウンドで構成されており、各ラウンドはボーナスエリアを含め4エリアに分かれています。(ただし、最終面は1エリアでの戦いになる。)

エリア1、2はエアバイクでの戦闘シーンで、エリア3、4は白熱の空中戦となります。エリア4はボーナスエリアとなっています。

途中には、さまざまな個性あふれる敵キャラクターが攻撃をしかけてきます。

また、このバーニングフォースは、ズーム・回転機能をフルに発揮しており、驚異!! 大迫力のボスキャラクターが画面内を暴れまわりますので、プレイヤーは気絶しないよう気をつけなくてはいけません。

ボーナスエリアでは、ハイスコアを狙うために得点を取り逃がすことのないようにしないといけません。ひたすら欲をかいて、ボーナス得点を



パ、パ、パ、パ、パパーウ。

覚えておこうアイテムリスト

●ショットアイテム

レーザー…敵を貫通するレーザー。
ワイドレンジショット…ノーマルショットの3倍の幅のショットが撃てる。
クロスレーザー…2本のレーザーがクロスしていく。

●ミサイルアイテム

ホーミングミサイル…誘導弾が一度に5発！
マックスミサイル…前方に撃ったミサイルがリング状に広がる。

※敵や障害物にあたっても大丈夫！　ジャマな障害物がある時や、高い所にアイテムがある時は、ジャンプ台を使ってひとっとび！

ニューゲーム大噴火／AMショー'89


どっちにしようかな。


ノーマルショット。


ボーナスステージ。


ワイドレンジショット。


あぶねえ!!


クロスレーザーショット。


ジャンプ台で飛ぶぞーっ／


レーザーショット。


ジャキン、ジャキン、ジャキン／


どっちにしよう。


ゴロ、ゴロ、ゴロ、ゴロ。


残機は減るけど、ひろみは大丈夫／スタッ／


取れ、ガーン／


ち、近かーい。

狙おう。

スピーディに刻々と変化していくゲーム展開は、時を忘れてしまうほどプレイヤーを熱中させます。しかも敵を撃ちまくる爽快感は、後を引くことでしょう。

バーニングフォースを1日1プレイしないと、体の状態が良くないという、バーニングフォース症候群が急増中です。注意してください／

その他、エリアの途中には5種類のパワーアップアイテムが出現します。状況に応じたアイテムの取得選択やアイテム使用が必要とされます。よって多彩な攻撃が可能となります。

アイテムは、ショットアイテムとミサイルアイテムがあります。

操作方法

操作系は8方向レバーに2ボタン。

エアバイクではレバー上下でスピードアップ、ダウン。エアプレーンでは上昇、下降。レバー左右は左右移動。2ボタンは左がショットで、右がミサイルです。

なんとも、敵や障害物にぶつかっても死なないのがいい／スピード感もあるし、とにかく爽快／オススメだよー

（ずるずる）

宙返りの移動が自由!!

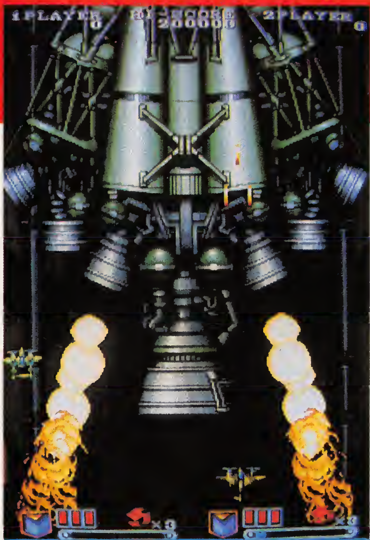
1941

©カプコン

あの19シリーズがCPシステム第8弾となって帰ってきた。注目の力作だ!!



デカキャラ。中心部を狙え。



噴射に注意。ゲロゲロに体力が減る。

19シリーズ再び

「1942」「1943」に続く19シリーズ第3弾がCPシステム（第8弾）にのって帰ってきた。

CPシステムといえば、ロストワールドに始まって、快作を次々とリリースしてきた名盤。これまではずしたゲームが1つとしてない。驚異的な進撃はまだ続く。

ぐっとよくなった宙返りの操作性

1レバー・2ボタンで自機を操作します。ボタンはショットボタンと宙返りボタンです。（1943ですね。）

1943の操作性とまったく違う点が1つあります。それは宙返り中にレバーで自機を自由に移動できる点。

19シリーズの宙返りといえば、宙返り中は無敵でも、左右にしか動けないために使いにくい、という常識がありました。

つまり、宙返り中は無敵でも、宙返りが終った途端にやられてしまう、というのが超ありがちだったりします。

だから、1943では、ほとんど宙返りは使われてなかったのです。

ところが、1941では、宙返りの操作性を実に使いやすく改良して、宙返り中に自由に移動できるという性能が自機に与えられたのです。これほどプレイヤーを喜ばせることはない。ゲームの奥行きもぐっと深まりました。

面クリアでゲージは回復

ゲームスタート時に、体力ゲージは3個あります。ダメージを受けると、ゲージが減ります。ゲージが0の状態で（とどめの）ダメージを受けるとゲームオーバーです。

面クリアによりゲージは回復しますが、ステージ中でもアイテム（POW）により回復します。やはり体力制のゲームはこうありたいですね。

体力ゲージのリミットはアイテムによって多くなるので、体力ゲージを増やしながらゲームを進めるのがポイント。

従来の空中戦、海上戦に、更に地上の砲台、戦車等との戦いが加わり、ますます過激なゲーム展開になっています。

自機の攻撃形式での最大の特徴は、いわゆる「気合」がためられるようになった事でしょう。

ショットボタンを押し続けると、気合がたまり、ボタンを離すと、強烈なミサイル群を発射する事ができます。

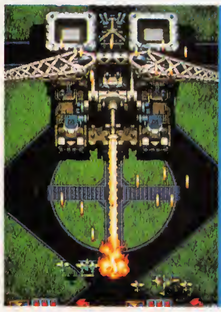
もちろん通常のショットの連射の方が有効な場合もあるし、気合と、通常弾の使い分けがポイントでしょう。

万人向け、誰でも楽しくハマれる1941。来年1月の発売を待て。

（GOD）



おなじみ、中型機の編隊。


これはキョーレツ。砲台が弱点。

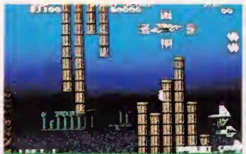

海上戦も19シリーズの名物ですね。

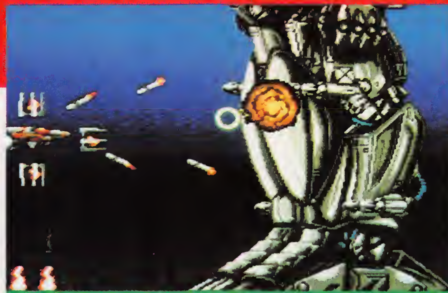

中型艦は気合を使って……。


これはキビシイ。

ニューゲーム大噴火！ AMショー'89

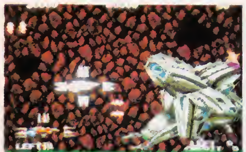

2面の中ボス。レーザーとリングの間を見切れ。


地形と編隊の組み合わせがポイント。

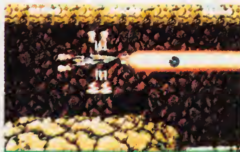

1面のボス。足しか見せない失礼なヤツ。



タイトル。ヘビメタっぽい？


3面のボス。0ドットからここまで拡大してしまうとゆー、恐るべき敵。


おっと、モアイ君。また会いましたね。


このレーザーはかなりきてる。

メガブラスト

©TAITO CORP.1989

4方向シューティング。オプションをフルに使いこなせ!! チャックンと涙の再会!?

ストーリー

21世紀末、地球上から戦争や飢餓は消え去り、人類は繁栄を極めていた。

そんな折、世界各地から女性が次々に大量蒸発するという事件が起こった。

秘密裏に組織された、対地球外防衛機構の調査によると暗黒星雲の惑星ザンクスで奇妙な伝染病が流行し、女性の大半が死に絶えた。そのかわりとして地球の女性を子孫を残すために誘拐しているという事が判明した。

対地球外防衛機構から選りすぐられた精鋭ダウソンとボギーは、地球の科学力の粋を集めた宇宙戦闘機メガブラストを駆って宇宙へ旅立った。

地球の女性を救うため、共にさらわれた愛する女性シンディを救うため……。

自機から弾が出ない!?

1ボタン・1レバーで操作します。かなりとっつき易いものになっていますね。

このゲーム最大の特徴は、自機を四方から囲むオプションです。初期状態から装備されているこのオプションから、弾が出ます。自機本体は弾を出しません。

ボタンを押す事により、四方のオプションから四方に弾が出ます。もちろん、レバーを使って自機を操作します。

どこをパワーアップさせるか!?

ゲーム中、特定の敵等を破壊すると、パワーアップカプセルが出現します。

パワーアップカプセルを取った方向のオプションのみが1段階パワーアップします。

パワーアップは3段階までです。違う種類のパワーアップを取った場合、最後に取ったパワーアップが優先されます。パワーアップの段階数はキープされるので、他のパワーアップを取って、初期状態に戻ってしまう事はありません。

バリアだけは、1つのオプション内で、他のパワーアップと共存できるので、ガンガン取りましょう。バリアは段階を上げるごとに大きくなり、当たり判定も大きくなってくれます。一定数の敵弾を喰うと、消えます。

ただし、注意してほしいのは、バリアで防げない敵弾もかなりある事。誘導弾はほとんど防げません。うまくひきつけて下さい。

当たり判定のある背景面も比較的多いのも特徴でしょう。

単なる横スクロールゲームではなく、縦スクロールの場所もかなりあるので、地形とスクロールの組み合わせで、かなり目まぐるしい面もあり、なかなかいい味を出しています。

ちなみに、中ボスとして、バブルボブルのキャラが登場しますが、あれは、背びれの中にいる敵が操っている、という設定だそうです。

（GOD）



2面のボスだ。分裂時を狙え。

シューティングも2世ブームか!?


タスクフォースハリア


ビーストバスターズ

今回のショーで目立ったのは名作のII、IIIの登場だ。

まずグラディウスIII（コナミ）、R−TYPE II（アイレム）、ダライアスII（タイトー）、1941（カプコン）などがその主なものだ。

ただし、それぞれの作品は各メーカーの主要作品、あるいは名作といわれたものばかりなので、II・IIIは単なるリメイクものではない。いやそんな安易なものは出せない！ そんなことをしたら決定的なイメージダウンとなる。そんなピリピリとした気迫を感じさせるものばかりであった。期待していい。

この他にも、それぞれ特長を出した作品群が出展されており、作品名をあげておこう。

- バーニングフォース（ナムコ）
- ゼロウイング（東亜プラン）
- ギガンデス(イーストテクノロジー)
- ネクストスペース（SNK）
- ビーストバスターズ（SNK）
- カロン（セガ）
- タスクフォースハリアー(UPL)

単純でおもしろい! テトリスに続くのはどれだ? シューティング人気の裏で 実はパズルは期待作揃い…

パズルゲームに関して言えば、今回のショーでは秀作揃いだったと思う。人気ゲームアンケート調査で、クォースとパズニックがそれぞれ4位と6位に入ったのも、このことを表している。

クォースはまとめて紹介するとして、ここではそれ以外の2機種を挙げることにしましょう。

まずタイトーから「パズニック」。

フリップルのようなマス目からなるフィールドに、マークのついた数種類のブロックが配置されている。プレイヤーはこのブロックを頭脳的に動かし、ある一定の法則に基づいて消していく。そして、制限時間内にフィールド上から全てのブロックを消せば、1面クリア。

消し方の法則といっても、同じ種類のブロックを2個以上くっつける(接するようにする)というだけで、難しいものではない。誰にでも楽しめる、という感じのパズルですね。

もう1つがローラートロン出展の「ブロックアウト」。

これは「3Dテトリス」という表現が最も単純で的確。テトリス平面ならぬ空間を上から見下ろした視点で、ワイヤーフレームで描かれたブロックを組んでいく。ブロックの回転にX軸とZ軸の2方向別々のボタンを使うというのがミソ。はっきり言って、組み方よりも回転のさせ方が難しい!

また、落ちて来る、というより落ちていくブロックも、1ブロック分のものから5ブロック分のものまで様々。一定のライン数ならぬ面数を消すと、ステージクリアとなる。

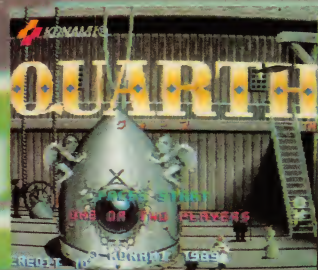
視覚的に大変面白いゲームだと思いました。(GOD鈴木超推薦するする。)

ショー出展のパズルゲームは、全体的にルールのわかりやすい、とっつきやすいものという点で評価できる。

(YOU・A)



「ブロックアウト」のカタログ。これだけでもゲームの雰囲気はわかってもらえるはず…。



タイトル。自機にくっついているのは天使。意味は不明。

ブロックホールを埋めつくせ!

クォース QUARTH

©KONAMI 1989

パズルゲームも数あれど シューティングを取り入れた ものはない。 本能を刺激させる シューティングパズルゲームだ。

撃って消せ!

画面上から落ちてくるデコボコのブロック(BLOCK-HOLE)を4角形(正方形・長方形)にしていくゲーム。

自機を動かしてブロックにショットすると1×1のブロックが飛んでいくので3×4の長方形にしたり、5×5の正方形にしていく。4角形になると、そのブロックは消滅して点数になる。以下はブロックがどんどん落ちてくるのでひたすら消すことになる。

ブロックが一番下の段に来てしまうとゲームオーバー。

操作方法

操作は、4方向レバーとボタン1つ。レバーの左右で自機の移動、上にレバーを入れるとブロックの落下スピードが早くなる。ボタンがショットボタン。

自機の上に敵ブロックがある場合はカーソルが表示され、そこにブロックがくっつくサインとなっている。だから、カーソルだけ見ていれば自機の方を見る必要がなくなってしまうので覚えておこう。レバー操作も、レバーをたたくようにすれば動きが速くなるし、やりやすくなるぞ。



ニューゲーム大噴火! AMショー'89

TECHNIQUE



写真A。この位置で6発撃ち込み…。



写真B。4角形の完成。中央の空洞はあってもよい。



ブロックが下までくるとゲームオーバー。だがこの通り自殺もできる（する必要もないけど）。

Aの写真を見て下さい。このブロックがあるとした場合、手前からブロックを埋めていくと4つずつ別々にブロックを消さなくてはいけない。しかし、カーソルの位置で6発撃ち込んで、手前の「コ」の字と高さを同じにしてから写真Bのように「コ」の字を埋めれば4ブロック同時に消すことができる。同時にブロックを多く消すと点数が多く入ることになるので得。特に、対戦プレイの時などは相手に差をつけるチャンス!!

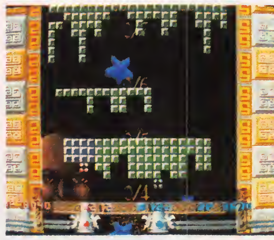
また、ブロックを消した時にはブロックの落下が止まるので、この間に他のブロックのパターンを読み、どう消すか考えることができる。また、高次面ではそんな余裕がないので、落下が止まっている間に他のブロックを消してしまい、ブロックを下に落とさないようにすることが必要となってくる。



これが1人プレイのフィールド。赤い4角が自機のショットだ。



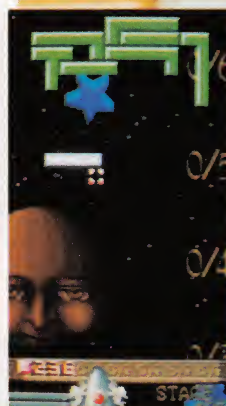
コイン投入前のデモに力を入れているコナミならではの力作。一見の価値あり。しかし、お星さまが真っぷたつになるとは…。



シルバーブロックをそろえた瞬間。ブロックが一斉に消えさる。



これがゴールドブロック。いわゆる敵のスピードダウンアイテム。



これがシルバーブロック。いわゆる全滅アイテム。

見逃すな!! シルバーとゴールド

具体的にアイテムというものはありませんが、敵ブロックに色の変わったものがあり、4角型にすると効果の得られるものがある。

●シルバーブロック

一定数のブロックを消すと出現する。このブロックを消すと、画面上のブロックが全て消滅してしまう。手前までぎりぎり引きつけてから完成させると高得点のチャンス。

●ゴールドブロック

各ステージ（ステージは背景の数字で見分ける）の最後に出現する。このブロックを消すと、ブロックの落下速度が遅くなる。（悠理）

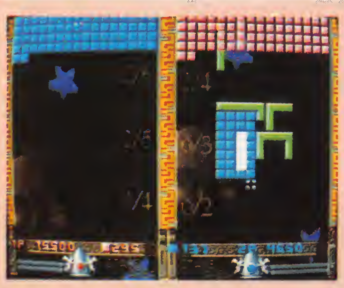
★3種類もあるぞ2人同時プレイ★



2人同時プレイがこれだ。お互いの当たり判定はないが、移動には限度がある。



タイプIの画面。それぞれのブロックはよく出てくるパターンだ。



これぞお勧めタイプII。2P側が大量に消したので1P側のブロックがさらに増える。

このゲームは1人用でも充分楽しめるが、2人プレイも可能になっている。しかも、2人プレイが3種類もあるので紹介しておこう。

◆2人同時プレイ（協力型）

同じ画面を2人で協力してプレイする。画面のサイズは通常の1人プレイより大きくなってしまうが、そのあたりを2人同時で助けあうことになる。また、各プレイヤーは動ける範囲が決まっているので注意が必要。

◆タイプI（同時型）

左右2画面をそれぞれプレイすることになる。いわゆる1人プレイをそれぞれがする訳。1P・2Pのブロックの落ちてくる順番は違う。

◆タイプII（対戦型）

やっていることは、先ほどのタイプIと変わらないが、ブロックを2個以上（BLOCK-HOLEが2個）消すと相手の方にその時消したブロックが転送され、そのブロックの分だけ画面の上にかぶさって見えなくなってしまう。ゲームボーイの対戦型を知っている人は、似たようなものだと考えてくれれば結構です。

1ブロックだけちびちび消しているのと、しっかり考えて2ブロックを2つ以上消していくのとでは、どちらが有利かは一目瞭然。このモードが一番燃えるはず。しかし、あまり燃えすぎて友達をなくさないように!?

て来た!

WARNING!!
AN IMAGECHARACTER IDLE
CODE NAME "ON-19"
YU-YU
IS APPROACHING FAST.

その日のショー会場は一味ちがった。なんと、あの、例の、近頃ゲームセンターのポスター等ですっかりおなじみしている"ゆうゆ"こと岩井由紀子さんがいきなり登場したのである!

どっどどどどうしよう……逃げようか(逃げてどーすんだよ)とにかく取材だっ! レッツ インタヴュウ!!



★ゆうゆプロフィール★

本名	岩井由紀子(いわい ゆきこ)
生年月日	昭和43年5月26日(双子座)
出身地	神奈川県
血液型	O型
サイズ	身長151cm・体重38kg・F22.5cm B78cm・W59cm・H84cm
趣味	ピアノ、レコード鑑賞、下着集め
好きな色	白、赤



➡SCIをプレイ! 行火を吹く民間車! 行け行けゆうゆ! 捜査に犠牲はつきものだ!

PANIC!!

彼女があらわれたのは、ショーの1日目も終わろうという午後4時少し前。突然できあがる黒山の人だかり。背広姿の多い会場に、肌の白さがひときわ目立つ。

皆さんもタイトーのポスターや広告ですでに御存知であろう。"ゆうゆ"である。ショーに来てしまったのである。「TMさんTMさん! ゆーゆですよほらっ!!」「(栗)君、あんたインタビューしてきなさい」「だぁ〜〜〜っ!?なぜ私が!?」「だって女の子じゃない?」「なるほど」(自分がなさけない…)

そんなわけで、前代未聞のゲーメスト㊙芸能インタビューが行なわれたのだった!!

ゲ えーと、(なんだかとんでもない事になったと思いながら)ゆうゆさんは今回タイトーのイメージキャラクターとしてポスター等にどーんと登場されているわけですが、ゆうゆさん自身はビデオゲームをされた事がありますか?また、タイトーという会社を御存知でしたか?

ゆうゆ 小学校の時から、家でブロックくずしやら酒屋の前にあった10円でコインが出てくるやつやって、すんごくゲーム好きでした。ファミコンは高1の時に買いました♡女子高のクラスではやってたから…。

タイトーさんという会社はゲームセンターで知っていました。

ゲ どんなゲームがお好きなんですか?



➡大画面でダラII。何者かがカメラを回す。

ニューゲーム大噴火! AMショー'89



←後ろにいるのはタイトーの方々。「わっはっは、どーですウチの製品は!」「あらまあ、何がおきてるのかしら」「この子かわえーなぁ」「おーい、みえねーよお」

ゆうゆがやっへイ!へイ!へイ!!









魔法のように次々に変わる表情。うーむ。







←おいしーとこ持ってくちゃっかりチャリティー野郎は下っぱ武者1号。



→「これ、ナスですか?」「ええ、ゆうゆ印はナス印なんです」謎は深まる。



ゆうゆ　昔、中学の時本屋の前においてあったギャラクシアンというゲームが好きでした。あとは、インベーダーとか車のレースのですね♡頭を使うより、打ちのめせーみたいなのりのが好きです。
ゲームの面白い所は…やっぱ、くせになるというか、やめられましぇーんってとこですねー。でも最近のゲームはすご———くよくできてるなーって感じですね。

ゲ　では、今ゲーム以外になにか熱中している事などありますか?

ゆうゆ　買い物…帽子とか服、アクセサリーなんか。ファッションに興味がやっと出てきました。あと、やっぱカラオケ屋に行って歌うのは気持ちいいですねっ。この間も姉と2人で中森明菜さんのメドレー20分を2回歌いました。

ゲ　今後のスケジュールの御予定は?

ゆうゆ　フジTV水曜日の「クイズ年の差なんて」、土曜の「旅はWith遊」、TBS日曜の「それ行けマーシー」、「ひらめきパスワード」にレギュラー出演しています。どうぞよろしく。

この後彼女はSCI、ダラIIにトライ。キャーキャー言いつつプレイする姿に思わず顔をほころばせる業界関係者の皆さんであった。しかるのちレーザーカラオケのマイクを手に取り、タイトーの男性社員の方と「ロンリー・チャップリン」のデュオを開始。さすがは本職、魚に水、ゲーマーにゲームである。拍手の中で花束が贈られる。

ゲ　いやー女の子に花束あげるの初めてだからテレちゃいますね。

ゆうゆ　ふ———ん、うぶなんですね。

ゲ　(ガクッとひざをつく)あー、ではえーと、ゲーメストの読者にメッセージなどあればお願いします。

ゆうゆ　沢山遊んで、たまには勉強して、自分の夢に向かって、ステキな人生を歩んでくれたまえ!
そして、良い恋愛をして下さい♡

ゲ　(くいもんかな…)今日はどうも、ありがとうございました! ゆうゆさんも、がんばって下さい!!



←おつかれさまでした♪



プップレゼント!!!

今回超特別にいただいた、ゆうゆのサイン入ゲーメストバインダー!! を1名にプレゼントだっ!!! さらにTAITOのゆうゆの特大ポスターを20名にプレゼントっ!! 〆切りは11月30日。勝利の女神は誰の手にっ!?「追っかけ命」係まで。



1Pと2Pで女の子が違います。



おすすめはカプコンゲームズだ。



タイトル画面。泣くなよな！


うう、血管が切れそう。プチッ！

秋だ！　スポーツだ！

カプコンベースボール

—助っ人外人大暴れ—

©カプコン

コミカル攻撃、怒濤のがぶり寄り。

スポーツの秋なのだ

スポーツの秋にふさわしくカプコンから新登場した野球ゲームが「カプコンベースボール」だ。

登場するチームは全10チーム。ジャイアンツもどきのガリレイズやタイガースもといタイギャースなど。その中には、カプコンゲームズなるチームがあって、選手名が全てカプコンのゲーム名（全部知っているかな？）なのだ。

ゲームの特徴

カプコンベースボールも当然1人プレイと2人対戦プレイの両方が楽しめます。

目新しいのが、自分の好きな名前を入力して、入力された名前で1人の個性あふれる外人助っ人（俊足バッター、一発屋、守備の人、カラオケのおっさん等々合計8人）がスターティングメンバーに加えられることです。

コールドルールは、裏の攻撃終了時に10点差がついたときと、30点以上得点した時にコールドになります。



球のスピードはもっと出ます。

操作方法

操作方法は8方向レバー1本に3ボタンです。

★攻撃

バッターの操作はレバーでバッターボックス内での位置を決め、Aボタン（左のボタン）でバットを振り出します。途中でボタンをはなすとバントになります。

Bボタン（真中のボタン）で盗塁のスタートが出来、目指す塁をレバーで示しながらボタンを押します。

ランナーの操作は、レバーで塁を示しながらAボタンで示した塁へ進塁し、Bボタンで示した塁へ帰塁します。

★守備

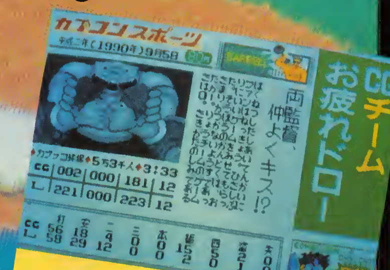
ピッチャーの操作はレバーでプレート位置、ボールの方向、変化をコントロールして左のボタンで投球します。牽制するには、まずBボタンで全景モードに切替え、レバーで塁を示しながらAボタンで牽制します。

野手の操作は、レバーで野手が移動します。ボールを補球した野手はレバーで塁を示しながら、Aボタンで示した塁へ向かって送球し、Bボタ


走れ走れ！これはセーフだ。



ゲームセット。同点で終った。



この審判、強引すぎるよ。



これカプコンの社長だよ。

ニューゲーム大噴火！ AMショー'89

スポーツゲーム

サッカーと野球 どっちがお好み？ どちらにせよ雨でもスポーツ！

AMショーでの新作スポーツゲームは4機種。夏の大阪アミューズメントショーの時にくらべるとぐっと数は少なかった。

だからといって、低調ということではない。まずテクモの「ワールドカップ'90」は前作の名声を受けついだもので話題性もあり、それなりのヒットを期待できよう。

もうひとつのサッカーゲームはイーストテクノロジーの「究極のサッカー」。こちらは女子チームがあるのが特徴。

残りの2ゲームは野球ゲームとゴルフゲーム。

「ドカベン」でヒットを飛ばしたカプコンが波に乗って打ち出してきたのが「カプコンベースボール」。とにかくエンターテイメントに富んでいて誰でも楽しめるゲームだ。

最後の1つがナムコの「プロゴルフ・グランドスラム」。ファミコンのナムコクラシックのアーケード版。プレイヤーが持ち玉制になっていて、打ち玉がなくなるとゲームオーバー。

ワールドカップ'90

大ヒット作ワールドカップがパワーアップして復活!! オーバーヘッドやダイビングヘッドが使えるぞ!!



爆裂消球（ウソ）。オーバーヘッドキックです。



タイトル。毎度おなじみウサギのマーク。



フライングヘッドバット（ウソ）。ダイビングヘッディングシュートです。



ボールは友達さ（死語）。ボールの直撃を受けると動けなくなる。



チーム選択。日本は弱いので入ってないそうです（あまり笑えない）。

このワールドカップ'90は、前作の大ヒット作「ワールドカップ」のリメイク版で、視点がフィールドの斜め上になっていて、前作の真上から見た視点と比べると大きく変わっています。操作なども変わっています。

操作はレバーで

操作は8方向レバーと2ボタンでします。前作はトラックボールで操作していたので大きく変わっています。

レバーは主に選手の移動となっています。ボタンとの組み合わせで、ボールをキックする方向も決められます。

左ボタンは高いボールをキックすることができます。ボールを持っていない場合はジャンプ（ヘディング）をします。

右ボタンは、低いボールをキックすることができます。この場合、高いボールより長い距離をとばすことはできませんが、速くて威力のあるボールをキックすることができます。ボールを持っていない場合は、スライディング（タックル）になります。

ボールをキックする時にボタンを長く押していると（実際はほんの一瞬）、ボールの飛距離が長くなります。まあ、実際にはそんなに意識して使うことはありません。

また、パスなどはキャッチする選手があればキックをしたら自動的にキャッチしてくれます（左右のボタンは関係なし）。ただし、ボールをける方法はちゃんと狙ってないとだめです。キャッチする選手がいないと、逆にパスしてしまうことになります。

ルールなどは前作と変わっておらず、オフサイドなどしても反則はとられません。プレイ時間は2分間で、その間に勝っていないとゲームオーバーになります。（引き分けでもゲームオーバーになる。）2人で対戦プレイもできます（時間は3分）。

チームは強豪8チーム

プレイヤーは8チームからチームを選択することになります。これらのチームは実際のワールドカップに出場する強豪チームで、チームごとに様々な長所があります。パスがよく通るチームもあれば、ドリブルの得意なチームもあります。初心者は、ブラジルをお勧めします。

また、秘技としてオーバーヘッドキックやダイビングヘディングシュートなどもあります。けっこう出やすいのでぜひおためし下さい。

（A⬆Z）

ンで示した塁へ向かって走り出します。

★タイム

右のボタンを押すとタイムがかかり、攻撃時や守備時に、ピンチヒッターやリリーフ投手をそれぞれ送り出すことができます。その場合はレバーで指名し、Aボタンで決定します。

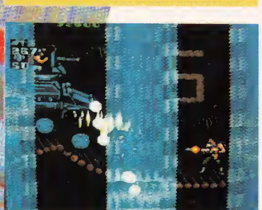
とにかく笑える

とにかく笑える野球ゲームはこれしかない。いたるところに笑える要素をふんだんにちりばめており、操作性がよいときたら、もうこれはやるしかない。スポーツの秋をこのゲームで満喫しよう。

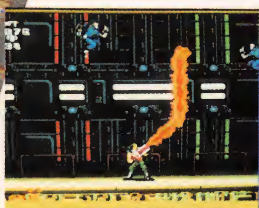
（はんた）



ファイアを入手！　このとき2Pでうばいあいもできるゾ。



武器を奪うと、激しい追撃が迫ってきた。装甲車の重みに貧弱な足場が悲鳴を上げる。



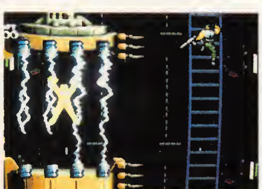
巨大な敵基地内部では、洗脳された兵士達が次々と襲ってくる。鋼鉄の砲身が炎を吐き、引き裂かれた空気が肌を震わせる。



父が…母が!!　怒りが絶頂に燃え上がり、張りつめた体は野獣のそれと化す。奴らを叩きつぶす!!



配線と装甲におおわれた縦坑をどこまでも降りていく。うーむ、ヘビーバレル！



地の底で待っていたのは、放電に身を包んだ強化人間だった！奴には、銃弾も通用しない…。



レジスタンスの女リーダー、スティシー・ヒムラがジープで護送してくれる。…だが、それも途中までだ。



天井が50cmもない通路を這い進む。奴らには恐怖さえ無いのか…。



「覚悟はいいか?」「……」
「行くぞ!!」「……」

怒りの銃弾が廃都(ネクロポリス)を撃ち砕く!!

ミッドナイトレジスタンス

ループレバー使用・ハードアクション戦闘ゲーム

希望——

誰の脳裏からもあの忌しい大戦の事は薄暮のごとく消え、人類はかつてない繁栄を遂げていた。だが…。
キングクリムゾン！

この狂気の科学者は、自らの体を改造し、想像を絶する力を手に入れた。そして…世界は闇に包まれた。彼は洗脳能力によって人々を戦闘機械と化し、荒廃した街の中で抵抗者達も次々と倒れていった。

その時、キングクリムゾンに最後の戦いを挑むべく2人の若者が武器を手にとった。

円大地、円光二…改造の果てに地球の大気に耐えられなくなったキングクリムゾンが、再び地球に君臨すべく連れ去った円津波博士の孫である。夕闇が地平線をなめる頃、崩壊した東京を2つの影が北へと走り出す——。

真夜中の反乱

2ボタン＋ループレバーで操作します。レバーを回せば銃口が各方向を向き、レバーを下に入れると伏せます。上に入れながら攻撃ボタンでバックパックの武器が使用できます。階段の登り降りの途中でもジャンプが使用可能。

ゲーム内容は、かのヘビーバレルを横画面にし、パワーアップしたような感じです。渋い演出に要チェックだ!!

ジャンプや伏せで敵の攻撃をかわしつつ銃で突破口を開いて行きます。敵を倒すと出るカギを集めていくと、面クリア時にパワーアップを得る事ができます。持てるカギは6つまでで、パワーアップのカギ穴の分だけカギを消費します。何を選ぶかは君次第。

パワーアップはフルオート、3WAY、FIRE、ショットガンの銃パワーアップの他にニトロ、シャワー、ホーミングのバックパックがあります。いわゆる手榴弾のように使いますが、レバーをナナメ上に入れながらボタンを押せば攻撃しながら移動できて◎。

他に、銃のパワーを上げるスーパーチャージャー、バリアー（ヘビーバレルと同じ）がありますが、自分が死ぬと消えてしまいます。死んだ時には、銃やカギもバラバラと飛び散るので、2人プレイでうばいあうのも一興。パワーアップは一定弾数で消えてしまうので画面上の弾数表示に注意！

操作系も非常になじみやすく、よくできたゲームです。1コインクリアを目指せ!!

（ザコが好き！　栗原桃郎）



ようやく脱出した俺の目が、陽に映えるジュラルミンの群をとらえた。…絶望感が全身をむしばむ。敵はあまりにも強大だ…!!

STREET FIGHTER '89

CPシステムで格闘するぜ

ストリートファイター'89

©カプコン

8方向レバーで移動 アタックボタンと ジャンプボタン ストリートファイト'89は ハデが自慢の格闘だ!!

ENTRY「GUY」

赤い武闘着をまとった男である。その身体には〈忍び〉の血が流れており、彼の繰り出す技は他の2人とは何かが違っている。

裏拳を器用に使い分けて、敵を近づけない。また、彼の得意技の旋風脚の破壊力は特筆もので、多人数の敵に囲まれた時のピンチ脱出のみならず、使い分けによっては通常攻撃としても使うべき技である。

忍の血を引く者の常として、刀の扱いに長けており、刃を手にした時、彼は殺人マシーンに変わると言われている。

ENTRY「CODY」

GパンにTシャツという姿の彼。しかし、そのTシャツからははち切れんばかりの腕が伸びており、密着したTシャツは、その豊かな筋肉を形どっている。

3人の中では、最もスタンダードなファイティングスタイルの彼であるが、パンチ1つを取っても重量級のモノがある。

また、手近にあるものなら何でも武器にしてしまう。

彼が鉄パイプを握った時の形相は鬼そのものである。

スタンダードなだけに、扱い易いキャラクターであるな。

ENTRY「HAGGER」

今回の真の主人公である。元ストリートファイターにして、現在は市長を務めている。プロレスの経験もあり、昔はその技を駆使していたという。

プロレスの経験があるというだけに、その必殺技には特色がある。自慢の太い腕を振り廻すダブルラリアートは、近くにいた者を問答無用に叩きふせ、見ている者さえ恐怖。

また、ネックハング後のジャンピングパイルドライバーの破壊力もすさまじい。近づく者さえ巻き込んでしまうのだ。

なお、バックドロップも使うので、技をかけられた者は、どちらの技がくるのか分からず、受け身すら取れない。

少し言わせてよね

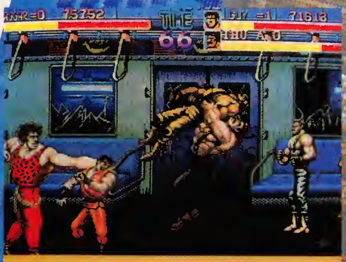
波動拳こそ無くなってしまったが、しっかりと遊べるゲームになっています。

動きがギクシャクする、なんて言う人もいるが、逆に言えば、動きにメリハリがつき、キャラの大きさとも相まって、大技の気分の良さは他のゲームと一線を画すものがある。

タイマン勝負もちゃんと用意してあり、あの独特の緊張感は残っているので、ご安心してくださいな。

ま、このテのゲームの好きな人は絶対見逃せません!

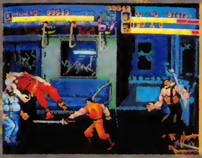
(情)



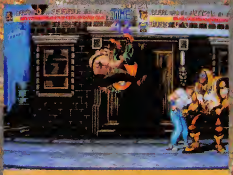
豪快シーン、その2。バックドロップはこうなる。気持ち良さそうだろー。ネックハングの時に、アタックボタンね。



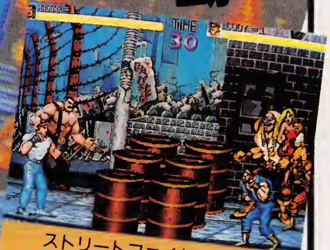
駅のホームの1シーン。女性の脚の美しさを見よ/パイルドライバーをかけると、シックス……やめよう。



置いてある物を壊すと、アイテムや食料が出る。効果は文字通りだ。ナイフ使いを倒すとナイフを出すぞ。



豪快シーン、その1。ジャンピングパイルドライバーだね。ネックハングしたらジャンプする。そして、アタックボタンでゴーだ。



ストリートファイター'89の始まりだ。キャラクターはHAGGERを選んで欲しいところ。なんたって、豪快だぜ/

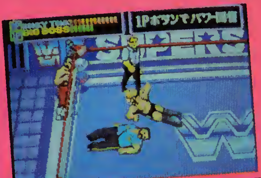


これがタイマン。敵はサムライ。二刀流で、2本とも叩き落とせるので速攻だ。

アクションゲーム

前からはシューティングが押し寄せ
後ろからはパズルが襲う。
絶対絶命かアクションゲーム…
だからこそ——
みんなは期待している。

ちょっとシューティングに押されたかな、という感じのアクションゲームである。しかし、磨けば光るジャンルなのだ。いい原石はあったか!?



WWF

●格闘アクション

短命が多いのが、このジャンルの常。WWFスーパースターズ(テクノス)とストリートファイター'89(カプコン)の印象が強い。格闘技の好きな人には、たまらないゲームだ。



トリオザパンチ

その他は、破兆(ジャレコ)、トリオザパンチ(デコ)、DJ-BOY(カネコ)、ストリートスマート(SNK)がある。

●キャラクターアクション

システムIIグリグリ期待大のマーベルランド(ナムコ)と、ロードオブキング(ジャレコ)の2つを発見/

●ショットアクション

というのは、弾を撃つアクションゲームのこと。

ミッドナイトレジスタンス(デコ)とキャリバー50(セタ)は、ループレバー。ダイナマイトデューク(テクモ)、ランボーIII(タイトー)、E-SWAT(セガ)、そして懐しネタのボンピングワールド(イーストテクノロジー)。

(情)

SCITRON'S new RELEASES

…地球人に告ぐ!
ZUNTATAのサウンドメッセージを受信セヨ…

DARIUS II
ZUNTATA

G.S.M. TAITO 4

タイトーが誇る超強力ゲーム「ダライアスII」「ナイトストライカー」のカップリングを初のCD2枚組で実現。
ズンタタ初のボーカル入りを含め4曲のアレンジバージョンとZ.S.M.(ズンタタ・サウンズマニア)2曲を収録。

11・21 ON SALE

[収録曲]

DISC 1(アレンジバージョン)

オルガ・ブリーズ(ダライアスII・テーマ)/アーバン・トレイル(ナイトストライカー・メインテーマ)/アクエリアス(ナイトストライカー・テーマ)/
フリー・ザ・ラブ(ダライアスII・メインテーマ)/ズンタタ・サウンズマニア#3～オルガ・ブリーズ～/ズンタタ・サウンズマニア#4～アーバン・トレイル～

DISC 2(オリジナルバージョン)

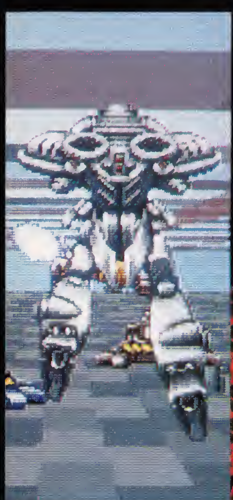
ダライアスII/ナイトストライカー

CD(2枚組):PCCB-00010 ¥3,200(税込) カセット:PCTB-00002 ¥3,200(税込)

〈特典〉ZUNTATA豪華解説書、アレンジを含む4曲入り楽譜集(カセットは1曲楽譜付)、ゲームキャラクターピンナップ付

〈予約特典〉B2サイズ・オリジナルカラーポスター

TAITO SOUND TEAM ZUNTATA









GSM 1500 SERIES

G.S.M.1500 INFORMATION 11・21発売ラインナップ(G.S.M.1500はCDのみの発売です)

テトリミックス/セガ
ダンスミックスを含む2曲のアレンジバージョンとオリジナルバージョンを収録。
PCCB-00011

クラックダウン・ゲイングランド/セガ
G.S.M.1500初の2ゲームオリジナルバージョンのカップリング盤。
PCCB-00012

ダートフォックス/ナムコ
オリジナルに加え、作曲者自身の手によるアレンジバージョンとメガミックスバージョンを収録。
PCCB-00013

●特典:CDケースサイズ・カラーステッカー、解説書、楽譜付(1500シリーズプレゼントキャンペーン引き続き実施中!)各¥1,500(税込)

ゲーメスト読者サービス部

木々の枝も道行く人もすっかりセピア色の今日この頃。学園祭は終わったかな。冬が来るね。かけがえのない時が、確実に思い出になっていく。秋風に抱かれて、ちょっぴり詩人な読者サービス部です。（オエ〜ッ！）さー今月も商売商売！

世紀末超頭脳ゲーム
て・て・て・テトリス！



■テトリス完全攻略ビデオ
●30分／3296円（税込）

お待たせいたしましたっ!! 苦節？ヵ月、ついにあの、幻のテトリスビデオが発売されてしまうのです。担当者、エライっ。

「回転入れって何だぎゃあ」「レベル100なんて人間技じゃなかと！」と激しく主張する皆さんにも、このビデオを見れば納得していただける事でしょう。たった6種類のブロックが、これほどにまでエキサイティングなシーンを生み出すと誰が予想しえたでしょうか。「手に汗にぎる」ビデオである!!と自信を持ってお推めできます。

プレイヤーはT・JとGOD鈴木。思わず目を疑う超絶技巧の数々に期待していいですよ。テトリス中毒末期症状の患者さんも、これからハマる初心者マークさんも、持ってて絶対損はない1本です。

味のある通販ページを目指す

読者サービス部つーしん



■ゲーメストバインダー
●1冊800円。送料は1冊360円。2〜4冊730円、それ以上は880円となります。

そろそろ毛糸のセーターが恋しくなってくる今日この頃ですねー。オリジナルアイテムの売り上げも好調でほんに毎度ありがとうございます。バインダー、雑君テレカとも在庫が尽きてしまった為、ただいま大増刷中です。この調子なら、サービス部がゲーメストを占拠する日も近いか？

サービス部が今日の発展!?をきずくイシズエとなった記念すべきオリジナルアイテム第1号なのだ。白いワンポイントがそそるぜ。(何がそそるんだか)

もいっちょ、近頃はゲンコもかかずに免許はとるわ単位はあぶないわ（人の事はいえん!!）のすさみきった生活を送る雑君保父オリジナルテレカだっ。おい、そんな事でいいのか／首都高速に未来はないのか／こんな彼に怒りの印税を送ろう!!



■雑君保父テレカ（ZT-1）
1枚千円（送料込）

ではまた来月、ひとつ大人になった君に会うのを楽しみにしています。

爆走発売中！
スーパーモナコGP ターボアウトラン

どーしてもタイムがちぢまんない／完走でけん／と嘆く君に力強い味方となってくれるこの一本だっ。セガの2大ドライブゲームにおまけにS.S.T.バンドのライブを収録した(SPLASH WAVEというのがニクい)㊙ビデオ。

両者ともマニュアル、オートマ全シフトにウエットコース、ドライコースをカバーしている。うれしい事にJ−WAVEノリのおねーさんがドライビングをそっとナビゲートしてくれるぞ。(うおおなんかあぶねー)（←バカ）



■スーパーモナコGP／ターボアウトラン（V−34）
●60分／4944円（税込）

もいっちょ、なかなか根強い人気を持つ麻雀ビデオだっ。

マージャンギャルズグラフィティ VOL2



目玉はなんつってもPII&PIII／しょう子の必殺オープンリーチ一発ツモドラドラドラ攻撃は必見／他に美女っ子学園、テレフォン麻雀、カメラ小僧を収録。

■マージャンギャルズグラフィティVOL2（V−33）
●30分／2884円（税込）

超人気!!
オリジナルテレカ

はーいはいはい押さないで。在庫はまだまだあるからね。という感じで爆発的な申し込みをいただいている第2弾オリジナルカラーテレカセット。やはり良い物は評価されるのだなあ。いいとこあるじゃん資本主義。

デザインは、それぞれ読者の無色無臭さんの超キレイなワンダーモモ&ベラボーマン、ワイバーンおおま君の色っぽいワルキューレ、人気絶頂のNAL.T君ののシルバーホークだっ。こいつを公衆電話で使っちゃおーなんて奴は人間じゃないっ!!（おいおい）

何だかんだ言って限定生産なので数に限りがあります。お申し込みの方はお早めに／



■オリジナルテレカセット2　（T−2）
3枚1組　3千円（送料込）

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京	※ 5	−	98420	金額	※

加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部	料金	払込み	特殊 円

払込人住所氏名
※（郵便番号）〔お忘れなく〕
（おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕
（おところ）〔フリガナ〕
（お電話）〔　　—　　—　　〕

備考

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京	※ 5	−	98420

加入者名 ※ 株式会社 新声社 読者サービス部

金額 ※

払込人住所氏名 ※

備考

受付局日附印

ゲームビデオ

■SETAスペシャル(V-31)



読者サービス部始まって以来の売上げトップの座を見事射とめたSETAビデオ。ツインイーグルの魅力か？ それともPII、PIIIの魅力でしょうか!!
●29分／3914円（税込）

■マージャンギャルズグラフィティ1(V-30)



ニチブツのももこ組、殺人事件をはじめとして、麻雀学園、クリニック、まーじゃんヒストリーなど。うーん満パイ。これで「ドキドキしなきゃ君おかしいよ!!」
●30分／2884円（税込み）

■カプコン・ゲームシンドローム(V-27)



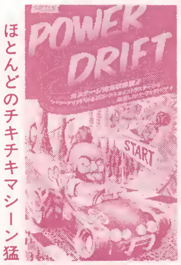
パワー爆発のカプコン3作品ー大魔界村、ロストワールド、ストライダー飛竜を収録。ゲームの未来を感じさせるこの1本、でっかい画面でおすすめなのだっ。
●90分／9476円

■源平討魔伝(V-15)



これはおすすめ！あの美しいプレイ画面をそのままに、源平スタッフによる実写版とAMショーで流されたプロモーションビデオを収録して源平の世界を多方向から追求。
●30分／3667円（税込）

■パワードリフト(V-18)



ほとんどのチキチキマシーン猛レースのノリのパワフルレーシングゲーム。すばらしいサウンドと画像、最高のテクニックで君も風になれる。
●30分／3667円（税込）

■ギャラクシーフォース(V-13)



最高水準のコンピュータグラフィックをフルに使った美しい戦闘シーンを全画面収録。さらにCGアニメによるストーリー解説。
●30分／3667円（税込）

■アフターバーナー(V-1)



体感ゲームの中でも特に人気のたかいアフターバーナーIIの全23面を収録。真青な海上や広大な雲海をマッハでかけぬけるF14の姿は、見ているだけで気持ちがいいぞ。
プレイヤー／YAN
●20分／3378円（税込）

■ウイニングラン(V-32)



さすがにウイニングラン。発売1ヵ月足らずで売上ベストテンに迫ろうという勢い。出足がすばらしい。ファンのもうひとおしで売上上位にあがることは確実。成長株。
●30分／3296円（税込み）

■SEGAバイクスペシャル(V-2)



スーパーハングオン、エンデューロレーサー、ハングオンの3作を1本に収録したバイクファンにはたまらないビデオだ。
●20分／3378円（税込）

■SEGAスーパーゲーム6(V-3)



アフターバーナーとバイクスペシャルの3本にSDIとエイリアンシンドロームを加えた1本で6回楽しめる欲張りビデオだ。
プレイヤー／SPREAMIS OL／REI
●60分／9476円（税込）

■沙羅曼蛇(V-4)



すばやい大和氏の手さばきと解説もさる事ながら、ビデオ処理によってゲーセンのものよりはるかに奥行きをました画面に注目！これが撃ちかえしだ!!
●20分／3378円（税込）

■A-JAX(V-5)



コナミックなのりまくりサウンドにのって、海で、空で、宇宙で激しいバトルが展開される。このゲームは、はまった人も多いんじゃないかな。
●20分／3378円（税込）

■R-TYPE(V-6)



もはや名作といっていい正統派シューティング。ビデオもまさに攻略ビデオの手本のようなぜんじ師匠快心の仕上がりになっている。収録は2周目なので攻撃がはんぱじゃないぞ！
●20分／3378円（税込）

■STREET FIGHTER(V-7)



●20分／3378円（税込）

ほとばしる熱気、とびちる汗！あの興奮をもう一度！というわけでストリートファイターの楽しさをまるごと再現しようという1本。

■魔界村(V-8)



これは懐かしい。大魔界村の前作だけれども、その展開とグラフィックは年月を経た今でも色あせることがない。ぜんじ師匠による2周目のプレイを収録。オマケのNG集が笑えるぞーっ！
●20分／3378円（税込）

■グラディウスII〜GOFERの野望(V-9)



88年度ゲーメスト大賞に輝いた力作。オープニングからエンディングまで、このゲームの魅力をあます所なく収録。
●25分／3378円（税込）

■コナミシューティング・ベスト(V-10)



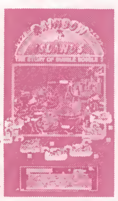
かのグラディウスから沙羅曼蛇、そしてグラIIまでコナミの代表作とさえ言えるグラディウスシリーズの歴史をたどった1本。
●60分／9476円（税込）

■ニンジャウォーリアーズ(V-11)



世紀末のドラマを感じさせるオープニングタイトル…ZUNTATAの曲と共に3画面筐体の迫力が今蘇る。映画顔負けのエンディングの感動を、今だに味わっていない人にはぜヒ見てほしい!!
●20分／3378円（税込）

■レインボーアイランド(V-12)



女の子にも人気のあったレインボーアイランドを、幻のダライアス面やバブルボブル面まで収録、すべてのシークレットルームに加えて、1億点への解決法も入っている…。
●20分／3378円（税込）

■SEGA体感SPECIAL(V-14)



●60分／9476円（税込）

■パワードリフト&メガドライブ(V-19)



●60分／7540円（税込）

■サンダークロス(V-20)



●30分／3667円（税込）

■悪魔城ドラキュラ(V-21)



●30分／3667円（税込）

■コナミ・ベストセレクション(V-22)



●90分／9476円（税込）

■大魔界村(V-26)



●30分／3667円（税込）

■究極タイガー(V-28)



●45分／3605円（税込）

■タイトースーパーシューティング(V-29)



●90分／9476円（税込）

今月のイチ押し テトリス



今年一番はまってしまったゲームがこの「テトリス」でした。多分、私が今までで一番やり込んだゲームでしょう。

ビデオ録りでは2回プレイしてしまいました。というのも1回目のプレイでは400ラインほどで終わってしまったのです。

今回がビデオ録りの初めての経験だったのもあり、又、これを録ったのがまだ4月で技がまだ完全でなかったのも災いしてしまったのでしょう。初回プレイが終わってしまった時は顔がまっ赤になってトイレで顔を洗った、なんて事も、今では楽しい思い出に…なる訳がなかったりして。

プレイの方では実に「2回」の復活らしき事をやっています。両方とも「2回目も変な風に終わってしまったら制作スタッフの方に顔むけができないぞォ」というプレッシャーがかかっていましたが、GODさんの励ましのおかげで、なんとかオールカウンターストップまで達成。終わった時は汗だくで、「お疲れ様ァ〜」の声を聞いた時にはそれこそ体の力が抜けて倒れそうになったのでした。

収録されている以外にもまだ皆さんにみていただきたい様々な技をやったのですが、このビデオにははいっていません。このビデオが好評なら2弾目も出るかもしれないというウワサもあるのでぜひ見て欲しい!!

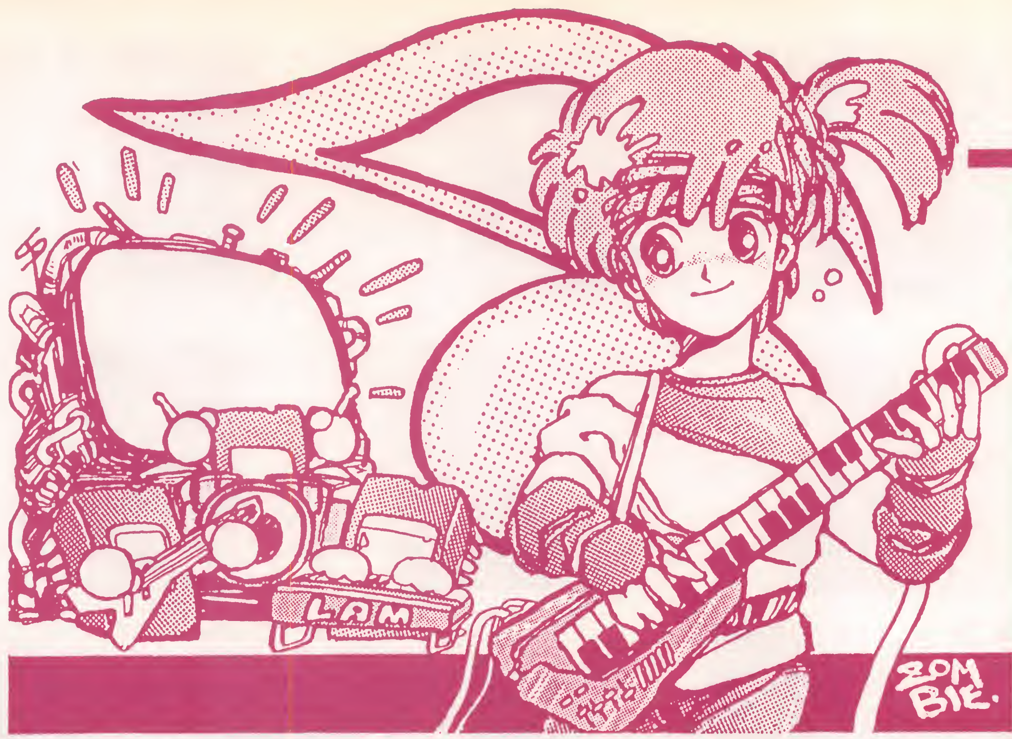
（T・J）



申し込み方法

※ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込み下さい。
※返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
※価格は税込みです。バインダー以外については、送料・手数料は当社負担となります。
※ビデオ・LDはすべてHIFIステレオ・カラーです。
※ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご諒承ください。

遊び、無限大



＝本物のビデオゲームが簡単に楽しめます＝



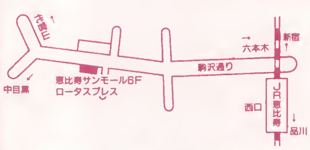
LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250㎜
LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
LAM-1は低価格…19,800円（RGBコード付属）
LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

LOTUS PRESS AMUSEMENT MACHINE

家庭用ＲＧＢ21ピン対応モニターにＬＡＭ－１を接続するだけで、驚くほど鮮明な画像に出逢えます。ＬＡＭ－１は、サイズは小さくても中身はとてもビッグ。ＲＧＢ専用電源ユニット使用で、画像は必ず満足できる美しさです。

さあ、今日から君もホームアミューズメントにチャレンジ！…楽しさ、無限大。

●ビデオゲームソフト
豊富に揃えております。
（1例）



A－JAX	45,000円	最後の忍道	60,000円	飛翔鮫	35,000円
R－タイプ	45,000円	サイバリオン（P付）	50,000円	ビーチバレー	30,000円
イメージファイト	62,000円	サラマンダ	40,000円	ブラックドラゴン	20,000円
火　激	35,000円	サンダークロス	60,000円	ぶたさん	20,000円
究極タイガー	45,000円	ジェミニウィング	35,000円	フェリオス	120,000円
ギャプラス	12,000円	スラップファイト	20,000円	SR麻雀Ⅱ	12,000円
グラディウスⅡ	65,000円	虎への道	25,000円	麻雀クリニック	18,000円
コンバットスクール（P付）	20,000円	忍者ウォーリアーズ	80,000円	麻雀放浪記外伝	15,000円
源平討魔伝	40,000円	バブルボブル	35,000円	麻雀大霊界	20,000円

株式会社
ロータスプレス TEL(03)760-6630

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 恵比寿サンモール6F

※資料請求は62円切手２枚同封のうえ、GM係まで。

'89AMショー座談会

ニューゲームの底力をさぐる

今後のゲームの傾向は？期待のグラIIIは？

●出席者
GOD鈴木
山河悠理
C・C
ずるずる
栗原桃郎
YOU・A
T.J.
バイオ
はんた
武者涼汰
石井ぜんじ（構成）

期待はグラIII R-TYPEII

ぜんじ…今回のAMショーを全体的に見て、どんなことを感じましたか。

栗原…ゲームでは、グラディウスIIIのコナミ、R-TYPEIIのアイレムという続編が目立ちましたね。ブースでは、ジャレコが目立ちました。



▶盛り上がるジャレコブース。おねーさんもきれいだ！

ぜんじ…グラヴィウスIIIは未完成なものの、シリーズ4作目ということで、期待は大きかったのですがどうでしたか。

山河…やはりまだ未完成というところですね。グラフィックももうひとつだし、コナミの方も「だいぶ変わりますよ」と言ってたようです。

GOD…武器がたくさんある所は新しいのだけれど、武器が新しすぎてあんまりグラディウスという感じがしませんね。グラディウスにホーミングミサイルとか…。

山河…また、エディットモードは武器がたくさんあり、好きなものを選べるのはいいけれど、ゲームのバランスをうまくとるのは難しいだろうね。使える武器と役に立たない武器ができてしまうかもしれないし。

YOU・A…それでも、自分でパワーUPが選べるシステムは私は好きですね。自分で好きなように選択できるというのはいいじゃないですか。

ぜんじ…グラディウスというネームバリューはやはり大きいという感じですね。また、ゲーム性も根本的にオプションという優れたパワーUPを使うだけに、かなり面白いものにはなるでしょう。

もうひとつの目玉はアイレムのR-TYPEIIですが。

GOD…こっちはグラIIIと違ってほとんど完成されていましたね。ゲーム性の高さは保証できるのではないでしょうか。

栗原…水の中に入っているシーンが見た目はなかなかすごいですね。上の方から敵が流れてきたり、浮かんでたり、波立ったりして。

GOD…キャラクターもとってもサイバーな雰囲気でうけそうだね。

山河…それはいいんだけど、R-TYPEよりいっそう狭い感じで、さらに難しそうだね。ショーではやりこんだマニアはずいぶん先へ行っていたみたいだが、一般の人にはちょっと辛いかな。人を選ぶゲームかもしれない。

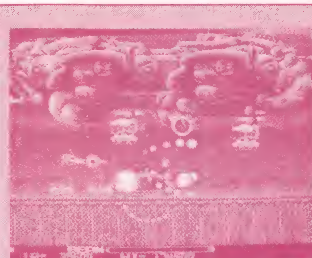
ぜんじ…こういうゲームは、攻略法が一般に広まるかどうかが長持ちするかどうかのポイントだね。一般のプレイヤーがあきらめてやめてしまうと厳しい。

栗原…デザイン的にはほぼ前作と同じような感じで、前にプレイしてた人はとっつき易いかもしれません。

期待の III II 1



▶1941は今度は気合をためて撃つこともできる。



▲R-TYPEIIは、前作のステージをかなり意識して作られている。



▲期待のグラディウスIIIだ。これは砂丘の面。砂がさらさらと流れている。

ぜーんぶチェック AMショーブース紹介

タイトー

今回のAMショーでの一番人気はタイトーのブースでしょう。

まず、すでに発売されて大人気のダライアスIIが、50インチの超巨大画面の2画面で出ていました。

他にもS・C・IというチェイスHQからさらに銃を撃てるようになったゲームも出ていました。

また。シューティングのメガブラスト、パズルのバズニック、メイズオブフロットもなかなかのでき。大手メーカーらしく、ピンボール、乗り物等もたくさんありました。

カプコン

今回のカプコンは、1941、ストリートファイター'89の2機種が中心でした。特に1941はシューティングの原点という感じでとにかく面白い。

他に、カプコンベースボールやカプコンワールド（クイズ）がいい味を出していました。

アイレム

出展されたアーケードゲーム14台すべてR-TYPEIIでした。R-TYPEIIにかけるアイレムの意気ごみが感じられます。

R-TYPEIIの前では、ショーの2日間人だかりが絶えず、圧倒的なプレイヤーの支持を示していたといえます。

テクモ

ワールドカップ'90、ダイナマイトデュークの他、面白いプライズマシンがたくさんありました。

GOD…R－TYPEIIはパズル的なシューティングという感じで、一般の人にはとっつきにくいかもしれないけれど、その点カプコンの1941は誰もができるんじゃないかな。

ぜんじ…1943の続編で、今度は気合をためて撃ったりできるんでしたよね。

GOD…とにかく、やってみて面白いということだ。シューティングの原点と言えると思う。

地形に自機が当たるとクルクル回るという所も面白い。

また、ショーでは3面くらいしか入っていなくて、後はゲームセンターで見て下さいということだったが、ショーではこのような配慮もメーカー側に必要かもしれないね。ショーで全部見せる必要もないし、継続するプレイヤーがいても長く台を占領することもないし。

50インチプロジェクターの威力！

ぜんじ…1941、グラディウスIII、R－TYPEII共に続編ものですが、残る続編のシューティング、ダライアスIIはどうでしたか。

山河…もう発売されてましたから。それでも人気はありましたね。でも何といっても、タイトーのブースの大きな50インチの2画面で映し出されていたダライアスIIだね。あのバカデカイ画面はすごくインパクトがあった。

ずる…あのプロジェクターはタイトーの大きな直営店にはありますよ。とにかくでかくて、画面がプレイしている人以外にも見やすいのでうけますね。ダライアスIIにはプロジェクター2台、その他にS・C・Iがプロジェクターに入ってました。大きな店での客寄せには効果絶大でしょう。値段は高そうだけど。

C・C…アンケートで気に入ったブースでタイトーが1位になっていたけれど、ダライアスIIのグラフィックとプロジェクターの威力が大きかったと思いますよ。

ぜんじ…さて、大型筐体といえばダライアスIIの他にジャレコのビッグランがありましたが。

ずる…あれは良いですね。なかなか燃えますよ。体感をきわめようとしている私としては、今回、前後のゆれも入っていていかしてます。

武者…パリ・ダカールを再現しているのがいいんですよ。それにジャレコではブースがプレイヤーと一体になって、ショーらしく演出していましたね。ブースのおねーさんの対応もしっかりしていました。ブースで3位になっているのもうなずけます。

見よ！この大迫力!!



▲S・C・Iも巨大画面に入っていた。クルマがでかいでかい。


▲これが超巨大画面のダライアスII。人だかりがすごいぞ。


▲とても盛況。ビッグランレース大会も行われていた。

栗原…通信機能つきのものもあって、レース風にアナウンスしてたりしていたのがいかにもショーでした。そこで、バイオが1人で走っていて、最後までちゃんと走り切ってしまうもんだから困ったもんだ（笑）。

バイオ…そうでしたか？エヘッ。

ぜんじ…ナムコはウイニングランの鈴鹿GPと、フォートラックスが出てましたね。

ずる…鈴鹿GPは6速のギアがあって、難しそうでした。私はとりあえずオートマ車でやってみましたけど。6速で鈴鹿を走れたら本当にF－1気分なんだろうけど、あのテクニカルコースを6速できわめるのは大変そうですよ。

フォートラックスは4輪のバギーで、操作はバイクみたいなハンドルなんです。通信がついていました。

山河…最近のドライブゲームは、通信機能がついているものがほとんどだね。でも、まだ通信がつい

ドライブゲームは通信機能が常識？









ナムコ

ナムコブースは今年も盛況で、さまざまな分野のゲームが出展されていました。

シューティングではバーニングフォース、デンジャラスシード。キャラクターものでは、遊園地アクション、マーベルランドが出ていました。

大型筐体では通信機能付きの4輪バギーのフォートラックス、ウイニングランスズカGPと、ユーノスロードスターのMX21がど～んと置かれていました。

コナミ

グラディウスIIIとクォースが大人気で、画面がまったく見えないほどでした。グラディウスIIIは、パワーUPが増えたのが特徴。まだ未完成なものの人気NO1でした。

クォースは、意外な伏兵で、時間がたつにつれプレイする人が増えてきました。

ジャレコ

ジャレコブースは、とてもショーUPされていて、ビッグランのレースも行われていました。

ビッグランはジャレコ初の体感ゲーム。パリダカのシミュレーションで、人気が出そうです。

他にファンタジー風のロードオブキング、破兆も出展。

ローラートロン

ビデオゲームが2機種ありました。まずはテクノスのブロックアウト。3D版のテトリスといった感じです。もう1つはイーストテクノロジーのギガンデスで、すごそうなシューティングでした。

ニューゲーム大噴火！ AMショー'89

ていればいいというものじゃなくて、1人でも遊べて、通信も面白いというスーパーモナコGPみたいなものが理想ですね。もしくはファイナルラップみたいに完全に通信ものにするとか。

ぜんじ…通信機能つきのドライブゲームも増えてくれれば、良いものと悪いものと淘汰されていくんでしょうね。

パズルゲームはつぶぞろい

さて、今回はテトリスの影響がまだ残っているとみえて、パズルゲームもかなりありました。その中で、コナミのクォースが話題を呼んでいましたがどうですか。

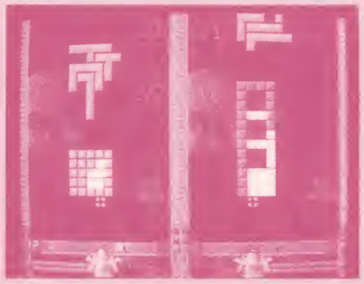
T・J…とにかくわかり易いのがいいですね。インベーダーみたいに撃っていって、ブロックをくっつけて、四角にしたら消えるという誰にでもわかるルールですから。そこそこ頭も使わなければいけないし、アクション性があるところもアーケード向きだと思います。

YOU・A…2人対戦モードもあって、燃えますね。途中で画面上のブロックが全部消えるブロックが出てきたりするのも気持ち良くていいじゃないですか。

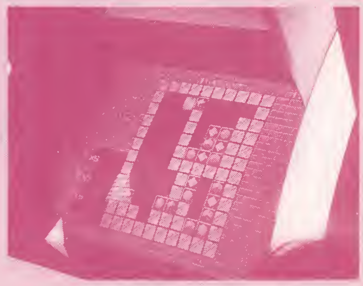
GOD…私はクォースよりは、テクノスジャパンの〝ブロックアウト〟のほうが好きですね。いわゆる、3Dテトリスといった趣きのゲームですが、3Dのブロックを回転させて落としていくんですよ。これほど頭を使うゲームはないでしょう。とにかく面白いよ。

YOU・A…それって、一般の人にわかり辛くありませんか。私も2～3回やりましたけど、なかなか思ったように回ってくれなくて…（以後、ブロックアウトかクォースか、2人の論争は果てしなく続くのであった…）

パズルは佳作ぞろいだ！



▶コナミのシューティングパズル、クォース。2P対戦もできる。



▶タイトーのパズル、パズニック。かなり奥が深い。



▶注目の3Dテトリス、ブロックアウト。ブロックの回転が難しい。

ぜんじ…ブロックアウトが、注目作であることは私も認めましょう。また、ブロックアウトはローラートロン（ディストリビューター）のブースにありましたが、同じブースにあった、〝ギガンデス〟というイーストテクノロジーのシューティングにも注目して欲しいと思います。ショーでプレイできた人はごくわずかだったようですが、私は推したいですね。

T・J…タイトーにもパズニックというパズルゲームが出ていましたが、これも面白いことは保証しますよ。ルールも同じブロックを並べるというくらいでわかり易いし。でもクォースと違って完全なパズルゲームで、クリアしてしまえば同じなのでどのくらい長持ちするか、どのくらいの人がとっついてくれるかが問題ですね。

いろんな分野で良いゲームを!!

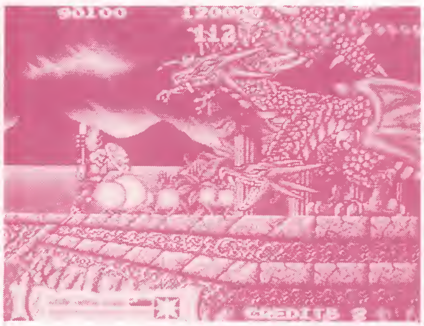
C・C…ビデオゲームはそんな所でしょう。他に面白かったのはエレメカですね。コナミのまんじゅう取りゲーム、つるりんくんは笑えました。他には、セガにあった、カエル！

はんた…あのカエルはきてるよ。カエルをのっけて、ハンマーでたたいて水に浮かんでいるハスの葉にのせるんだけど、はずれると水の中に落ちて、係員の女の人に水がかかってムッとするというとんでもないものだった。

ずる…あれはゲームセンターで実際にやるのはきついね。これから冬だし。

C・C…テクモには雑君ネコが出てくるピヨピヨとか、水鉄砲とか、爆笑もののエレメカがあって、今年のテクモは気合が入っていました（笑）

ぜんじ…全体を通してみると、今回は圧倒的に続編もののシューティングが多かったですね。シューティングばかりで、アクション・キャラクターがほとんどなかった。テクモのダイナマイトデューク、ジャレコのロードオブキング、ナムコのマーベルランドくらいだった。もっと出して欲しいですね。うまく作れば、ヒット作を出せる分野だと思います。



▶ジャレコのロードキングは、数少ないファンタジーアクションだった。

ずる…ドライブの通信も多かったですね。通信の威力に頼らず、内容のしっかりしたドライブものを作ってもらいたいと思います。

山河…シューティングばかりというのは明らかに偏りすぎだと思う。傾向、流行はあるにしても、楽に作れると思われる方に走るのはよくない。独自性を大事にしていって欲しいと思います。

ぜんじ…そうですね。これからはもっといろんなジャンルで、独創的なゲームを望みたいですね。来年のショーでは、いろいろなジャンルで面白いゲームが出ていることを期待したいです。

セガ

今回のショーでのセガブースの印象は、ビデオゲームに関してはパワー不発に終わったか?という感じでした。

それでも、通信機能つきのスーパーモナコGP（アップライト）を8台も並べてしまうところはさすがセガですね。他に、ESWAT、ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ等が出展されていました。

全体的にはかえってエレメカやプライズマシンの方が賑やかだった気がします。

SNK

今回の目玉は、射撃タイプのゲーム、ビーストバスターズです。ゾンビが走ってくるオペレーションウルフという感じで、気持ち悪かった。

他にはシューティングのネクストスペース等が大きなモニターの筐体に入っていました。

データイースト

ミッドナイトレジスタンス（ループレバー）とトリオTHEパンチ、その他ピンボール等が出展されていました。

特にミッドナイトレジスタンスは、デコらしいアイデアがふんだんに盛りこまれた、とっつき易いゲームでした。

UPL・辰巳

UPLはタスクフォースハリアーというシューティングが出展されていました。

辰巳はラウンドアップ5という、犯人の捕まえる順番を決められるカーチェイスものがありました。

新連載

水谷潤のゲームデザイナー入門 10

ゲームをつくりたい人に——

これだけは知っておきたい基礎知識（その3）

前回は基礎の基礎といった感じでしたね。今回はもうちょっと深い観点からこれら基礎的事項をより深く掘り下げてみましょう。これを読めば、ゲーム作りでの基礎的ミスはかなり減ると思います。



スクロール開始ラインの問題

任意スクロールのゲームをこれから作るとしましょう。プレイヤーがどれ位進んだらスクロールを開始させるのか、はっきりさせないとダメですね。どうでもいい事の様ですが、なおざりにすると確実に「駄作」(何も考えてない作品)に近づくはずです。それは一体、何故!?

——では、よく考えてみる事にしましょうか。

まず図1を見て下さい。

妖怪道中記のたろすけ君が何やら前後に移動していますね。この図のⒶとⒷのライン間（斜線部）を移動中は、スクロールはまだ始まらないとします。そして、Ⓐを右に越えようとすると、(越えるかわりに）右へスクロールが開始。同じくⒷを左に越えようとすると左へスクロールするとします。

この時、ラインⒶやⒷを、「スクロール開始ライン」と仮りに呼ぶことにしましょう。

さて、今度は図2を見てください。今度はラインⒶ・Ⓑが左右にずっと広がり、プレイヤー自体の移動範囲もかなり自由度に富んでいますね。ただし、忘れてはならない欠点が1つあります。

それは「画面外から出てくるものに対して対処の余地すら無い」という事です。(特にⒶ・Ⓑの近くにいる時。)

こんな事はゲームを作る上で基本中の基本なのですが、実際、大手メーカーから市販されている家庭用ソフトにすら数多くこうした「無知・無関心」が見受けられます。(身の回りのソフトをもう一度よく見て、細かく再確認してみて下さいね。)

同じ事を繰り返さぬ為にも、皆さんには、こうした基本事項はバッチリおさえておいてもらいたいものです!

ついでに、図3も見ておいて下さい。これは、サイバリオン等々にみられる、全方向任意スクロールの場合です。今までと違って、上下にもスクロール開始ラインが生じ、主人公（この場合は龍の頭部）の実際の移動範囲はさらにぐっと狭くなっています。逆に、上下左右への視界はかなり確保された事になります。

ただし、このゲームの様にスクロールスピードを自在にコントロール出来る場合、高速スクロールされた時の事についても配慮するべきでしょう。(敵のスピードと、スクロールスピードの相乗効果で、対処する間（ま）が当然きつくなる。これを少しでも軽減する方法を考えなくてはならないのです。)

そこで図4を見てもらいましょう。斜線部はグッとより狭くなりましたね。これで先程の問題はかなりクリアされたと思います。では、この斜線部をもっともっと小さくして「一点」に近いくらいの狭いエリアにしたらどうでしょう?図5がその例です。

今度はプレイヤーが小さくグルグル回っただけで背景もグルグル回わる事になります。高速で回した時には…ウ〜ン、目が回ってしまいますねェ。画面内の敵等の認知が正確になされなくなる恐れも出てきそうです!

では、一体、どこらへんまで、このエリアを縮めるべきか、又、どこらへんまで縮めてはマズイのか!?

こうした事は何度も実験して微調整する必要があり、決してなおざりに出来るたぐいのものではないのです。スクロール開始ラインの件だけにとどまらず、全ての点について、ゲームデザイナーは細かい心配りと徹底した探究心をもってゲーム作りに接しなければなりません。又、そうでなければ、「プロのデザイナー」とはいえないと思います。

スクロールの意味合い

ゲームを作る際、「何故、今回のゲームではスクロールをさせないのか」といった事をよく自分なりに納得し、製作にかかるべきだと私は思っています。

「スクロールゲームだから、スクロールするんだヨ」と何も考えずにゲームを作る事の方が多いと思いますし、かく言う私ですら昔はそんな事に気を使ってもみませんでした。(いや、無意識に気を使っていたのかもしれませんが——。)

たとえば、アクションパズルなど全体を把握した上で作戦・戦略をたてるべきたぐいのゲームが、「ゲーム性を低下させてるとしか思えない」無意味なスクロールをさせていたりします。こんなソフトは巷にゴロゴロとあふれてる訳ですけれど、実に悲しい事だな、と思います。

「今時、固定画面か!?」などと、うさんくさい目で非スクロールゲームを見る人がいますが、「ゲームの納得性」という視点からみれば、非スクロール型ゲームがいかに高級なシステムであるかが、よくわかる事と思います。

逆に、スクロールさせるゲーム

では、それ以上に「納得性」に気をつかう必要が大である、という事がはっきり言えるかと思います。スクロールゲームを見て、納得のいかない点をあげ、「ではどうすればいいか」などを自分なりに研究してみて下さい。

主人公の大きさの問題

ちょっと、図6と図7を見比べてもらいましょう。心理学的な問題になりますが、αとβのライン間は2つの図では同一距離だとします。この時、2つの図の様な異なるキャラサイズのゲームをプレイしたとしたら、この間はどちらが「心理的に」広く感じるでしょうか?

たぶん、キャラクターの小さい図7の方が、より視界も広く、敵に対処する余裕がある様に感じるでしょう。

又、小さい分、「よけ」に自由度も増すはずです。図6の様なキャラクターの大きなゲームではこうした欠点をカバーする為、「ライフ制」を使用する事が多く、逆に図7の様な小さなキャラクターのものでは、自由度の高い分「一発で死ぬ」ものが多い様です。どちらが良いかは、場合、場合によってよく考えるべきです。

さて、今度はキャラクターの大きさとスピード感覚の心理学的関係です。図8を見てもらいましょう。固定画面内でレーシングカーがスタート地点から出発、スピードSという一定の速度でGOAL(画面右端)へ走ったとします。

今度は、図9を見てください。同じスピードSで、より小さな車が移動してGOALを目指しています。実際、この様子をモニター上に出して実験してみると、同じスピードであるにもかかわらず、図9の方にスピード感を感じてしまいます。

又、同じ広さの画面なのに、図9の方が「画面に広がりがある」様に見えます。

ちょっとした事で、これだけゲームのイメージが変化し、又、よく考えないとゲーム性の足をひっぱりかねない要素を含んでいますね。ゲーム作りはある意味で、「心理学」と非常に密接な関わりを持っています。各自、市販のゲームソフト等をもとによく研究してみて下さい。

「心理学」というと難しいイメージがあるかも知れませんが、そんな事はありません。又、特別、ゲームを作る為にわざわざ心理学を学ばなくても、日頃からゲームについて深い考察があれば、自然に「ゲーム心理学」といったものが体得出来るのではないかとも思っています。キャラクターの大きさ1つで微妙にゲーム性やゲームのイメージが変化する位です。

「私は絵はまるっきりダメでね。大きさとかそんなのは、まァ、だいたいテキトーでいいです。それは、キャラ屋さんの仕事だから、おまかせしますよ。ネェ!」では、やはり本当の企画屋とはいえないでしょう。出来得る範囲で細かく指示が出来る様になりたいものです。

それにはまず、「自分自身でゲーム心理学等といった事を研究し、はっきりとしたポリシーを持つ事」だと思います。

スクロール開始ラインについての研究

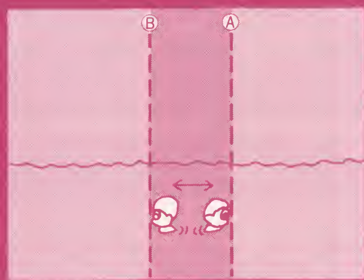


図1 2方向(左右)任意スクロールの場合

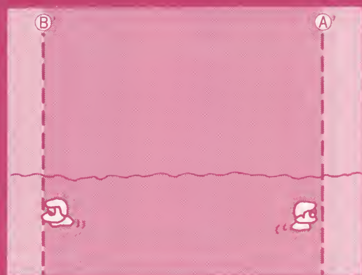


図2 もし、こんなに移動可能エリアを広げたら…?


図3 全方向任意スクロールの場合

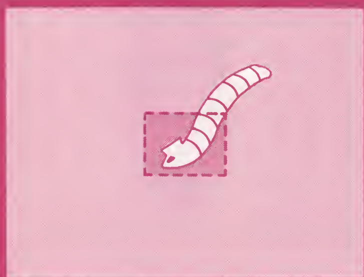

図4 もう少し狭くすると…?


図5 もっともっと小さくすると…?

キャラの大きさについて

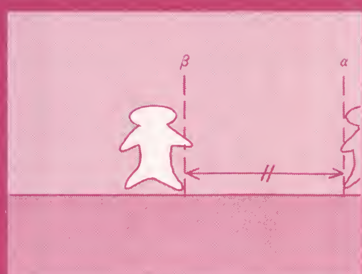


図6 間は狭く感じる。

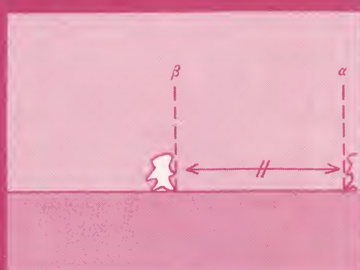


図7 敵や自分、スクロールのスピードが図6と同じでも「間は広く感じる」!

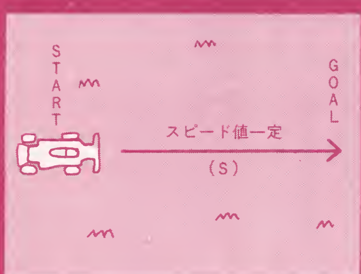


図8 フィールドは狭く感じる。

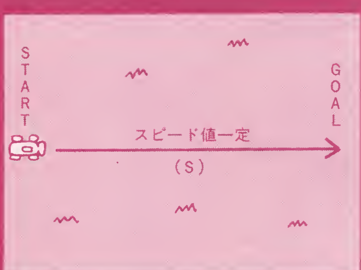


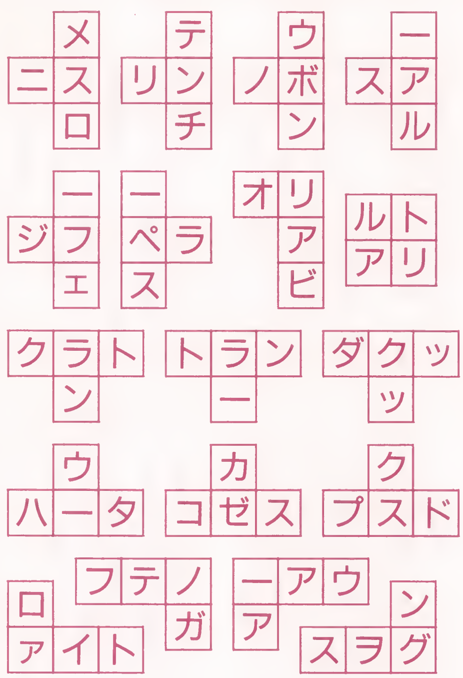
図9 フィールドは広くその分反対にスピードは速く感じる。

『詰めテトリスPLUS』パズルII

出題　ALEPH君（大阪府）　監修APAPA

問題

								イ	ウ
		イ							
ハ						サ			
							ラ		
	ウ					ラ			



よく考えてみたら、テトリスねたは4回目だ。今回のキーワードは「スペースハリアー」と「ドルアーガノトウ」だ。

解き方

一目で分かるとーり、まずは詰めテトリスを解いてくれ。ただ、ブロックは表示された向きで収まる。

それが解けたら、こんどは完成したフィールドから、ゲーム名を探し出す。もちろん、ゲーム名をキーに、詰めテトリスをするのも手だ。

もちろんゲーム名は、一直線に並んでいるものに限る。

解答は①探し出したゲーム名全て②その数、の2つだ。

答が分かったら、それを官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年令、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』宛に送ってくれ。

しめきりは11月末日必着。正解者の中から5名を選んで、多分貰って嬉しいだろう「豪華な粗品」を、今回の問題を送ってくれた、ALEPH君には記念品を送ります。それから恒例のパズルの難易度を、5段階評価で聞かせてくれ。5段階は、上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージー。今回はどうかな?

10月号当選発表

10月号難易度アンケート集計結果

ベリーハード	3%
ハード	12%
ノーマル	21%
イージー	23%
ベリーイージー	32%
その他	8%

というわけで、問題の印象はノーマルからベリーイージーまでに散りました。しかし実は正答率は17%にすぎなかったのだ。

今回は残念賞葉書の中の『?』も含むのか? という人が多かったが、『このページの中』なので当然含みます。

パズル常連の中にも、今回は珍しくハマッた人がいたゾ。

当選者

PN　PF21さん（神奈川県）
手塚　成君（神奈川県）
PN　COG君（愛知県）
PN　ラビィZX－A5（広島県）
大堂　晃君（宮城県）

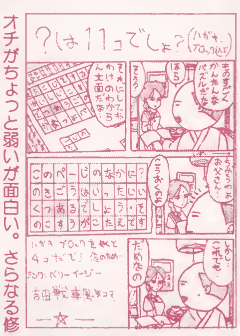
以上の5名です。おめでとー。

さて今月の粗品なし掲載の残念賞は5名です。

（APAPA）

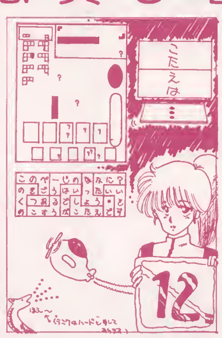
残念賞5名

オチがちょっと弱いが面白い。さらなる修行を積んでの投稿を期待する。



PN　五芒星君（北海道）

君のことは、ちゃーんと覚えてますよ。これからもパズルコーナーをよろしくね。



清水ルミ子さん（北海道）

見落としはなかったよ。でも残念ながら、当選は逃し、残念賞に掲載です。



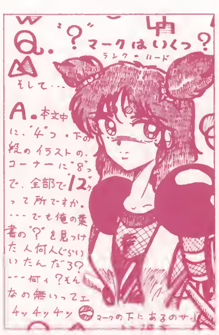
PN　魔女子楓さん（東京都）

どーだ、と言われても、困りますが……。豪華な粗品の内容は、秘密です、あしからず。



PN　和沙結希さん（大阪府）

チッチッチッチ、はいいけど、見逃した人の怨みを買う恐れがないかいな…?



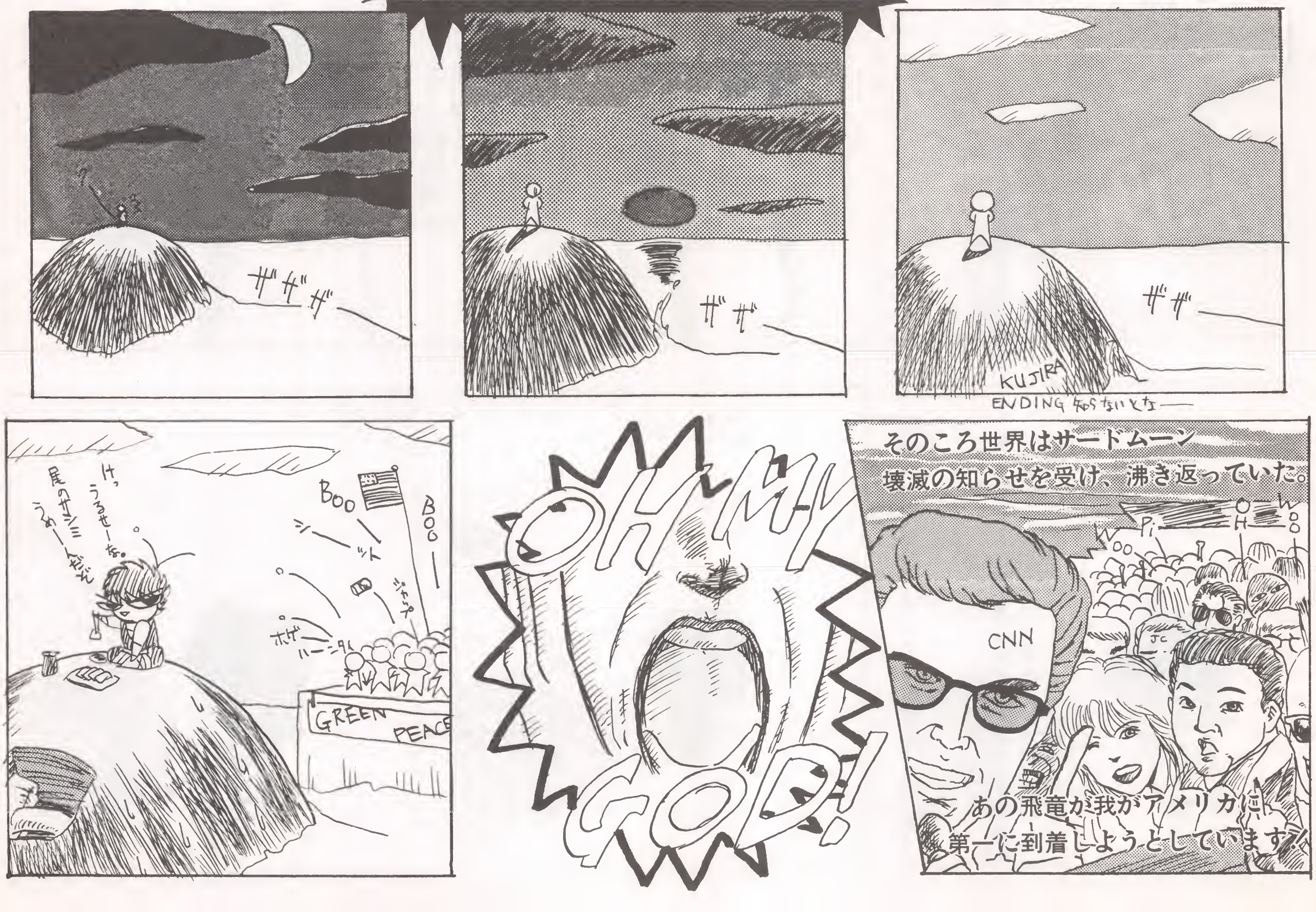
PN　場高広智君（宮城県）

ULTRA PEACE GO GO!!



オムニバスガス爆発

雑君保父

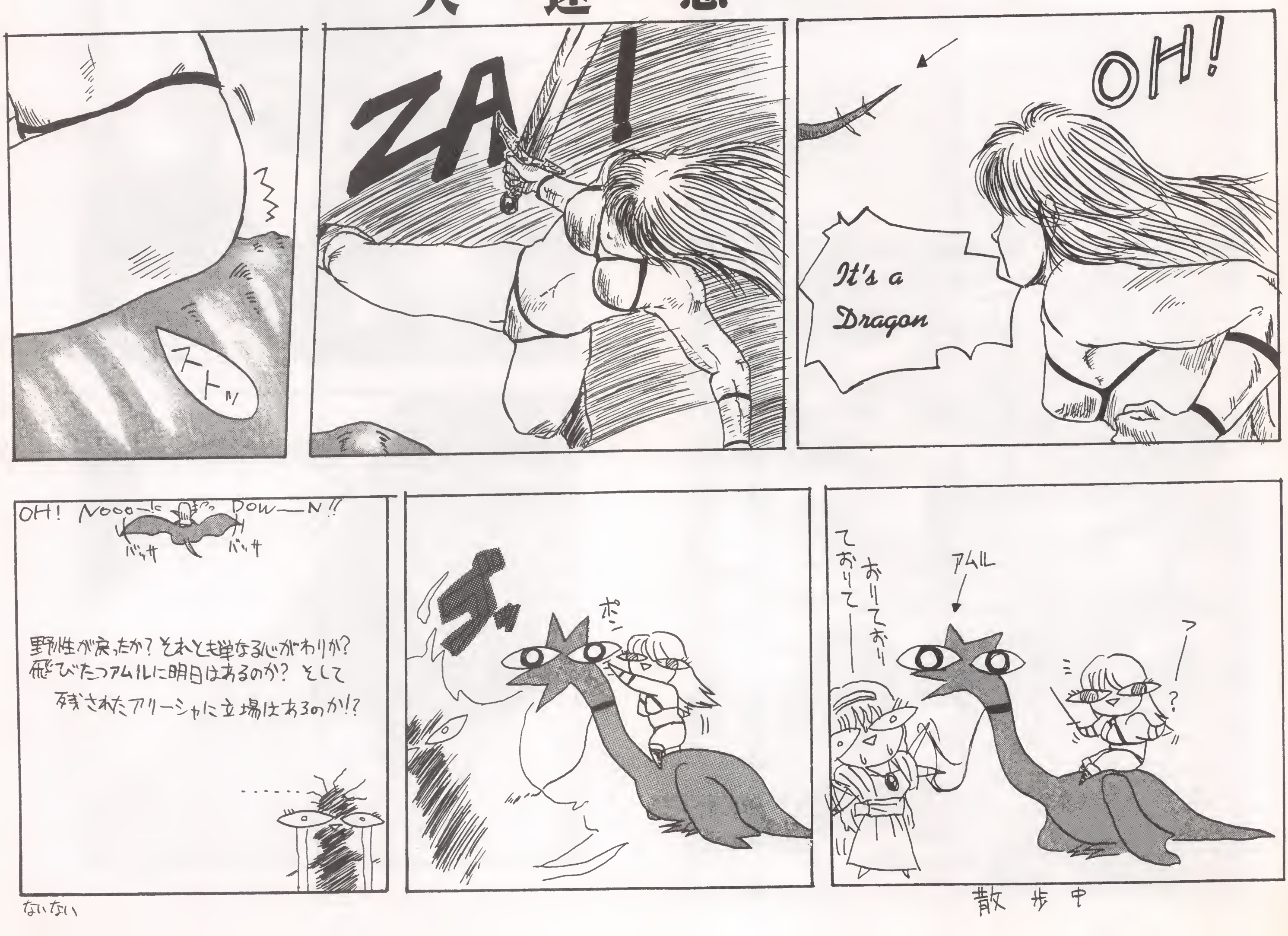


HEY! FLOWER SYSTER




完ウメ4コマ
天上ウラから愛をこめて
ULTRA ELEPHANT
ULTRA ELEPHANT
フン
ピタ
100
ポ
PHANT
.....
ULTRA ELEPHANT
100

大迷惑


ストッ
ZA!
OH!
It's a Dragon
OH! Nooo—!
DOW—N!!
バッサ
バッサ
野性が戻ったか？それとも単なる心がわりか？
飛びたつアムルに明日はあるのか？そして
残されたアリーシャに立場はあるのか!?
....
ポン
アムル
おりておりておりて——
?
ないない
散歩中

白い奇跡(WONDERFUL WORLD TOUR)



感謝の気持をこめて

ありがとう

9月23、24日には大勢の皆さんに来ていただきました。どうもありがとう。プレゼントに150枚用意したゲーメストオリジナルTシャツ・ミッキーバージョンはとても好評でした。ミッキー大学の入試テストも大多数の人は合格で、本当に良かったです。
ミッキーでは、ご来店いただきました皆さんのお名前を感謝の意をこめてここに発表させていただきます。

板橋区 林 勝則
江戸川区 岡野 博計
江戸川区 新田 隆之
川崎市 安生 俊介
神奈川県 梅津 裕樹
府中市 臼井 政幸
台東区 村上 元紀
町田市 小林 巧
横浜市 元木 大
町田市 江原 健一
台東区 安藤 弘康
世田谷区 牧岡 稔
世田谷区 松本 しんや
練馬区 中島 秀之
豊島区 宮崎 博
北区 竹中 恵一
荒川区 阿部 晋
上尾市 鈴木 智隆
渋谷区 梶原 一騎
台東区 藤田 哲
台東区 永井 哲弥
北区 土屋 敏彦
横須賀市 永田 峰弘
横浜市 藤本 康彦
上尾市 中島 祥人
上尾市 月井 図至也
つくば郡 金子 浩也
横浜市 宮本 陽平
川崎市 青山 知
江東区 石崎 大一
板橋区 かしわせ 金之介
大田区 鳥島 芳行
大田区 佐久間 健一
千代田区 西形 吉雄
上尾市 小口 義経
川崎市 長井 千晃
江戸川区 岸 裕一
大和市 鈴木 幸宏
綾瀬市 小俣 弘幸
中野区 平野 勝之
杉並区 会田 永史
八千代市 関谷 善徳
石川県 村田 能久
千代田区 国越 寛昭
調布市 黒田 新太郎
田無市 高橋 章
日野市 佐々木 竜失
日野市 宇野 裕生
府中市 大野 一
（敬称略）

東久留米市 大野 亮
大宮市 阪梨 琢磨
豊島区 谷 隆介
らんざ町 富田 篤
台東区 佐々木 洋文
多摩市 村上 直人
多摩市 宮地 英典
富士見市 南雲 章芳
江東区 佐藤 正一
江東区 古山 栄一
島根県 原 伸明
足立区 斎藤 康市
茨城県 日吉 敏聡
新宿区 宮川 義信
静岡県 山田 瑞樹
新宿区 山橋 正人
府中市 田中 栄
葛飾区 田村 賢之
越谷市 佐藤 利信
新座市 池内 洋二
荒川区 井上 満義
荒川区 澤部 修平
清瀬市 松本 稔
埼玉県 長嶋 哲也
熊谷市 新井 健二
松戸市 矢場 純一郎
江東区 八木 晃仁
佐倉市 武藤 仲明
葛飾区 芳賀 忠和
品川区 袖木 昭・宏
目黒区 角田 峰春
中央区 馬場 正仁
新宿区 藤重 真之
茨城県 福崎 鉄男
神奈川県 荒木 克美
川口市 豊田 英明

江東区 松崎 規生
文京区 高柳 勲
田無市 伊東 研吾
船橋市 小寺 善之
品川区 郷野 雅弘
江戸川区 岡野 博計
江戸川区 新田 隆之
品川区 金田 光久
川崎市 伊藤 芳一
府中市 平澤 悟
足立区 菅野 康徳
世田谷区 高木 祐之
埼玉県 鈴木 裕光
東京都 石黒 博
江東区 山本 雄一
江東区 小林 哲也
世田谷区 石本 尚之
板橋区 牧島 亮
川口市 近藤 隆生
豊島区 佐藤 健司
北区 永井 健一
保谷市 原発 克彦
足立区 小林 義博
江東区 佐藤 貴一
朝霞市 鈴木 進吾
船橋市 高浦 秀樹
江戸川区 多河 憲継
新宿区 服部 仲一郎
豊島区 関口 誠
豊島区 渡辺 英司
墨田区 塚田 真盛
立川市 五十嵐 賢
練馬区 松谷 憲一
江東区 松井 清徳
船橋市 柴田 孔明
葛飾区 岸本 圭介

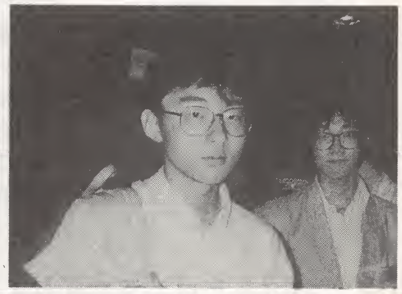
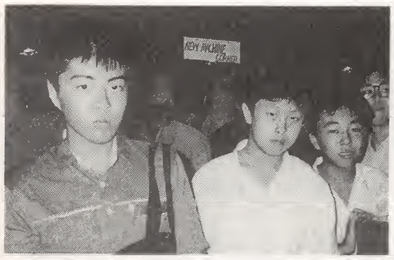
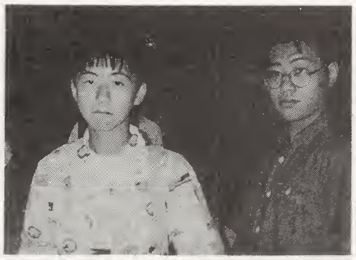
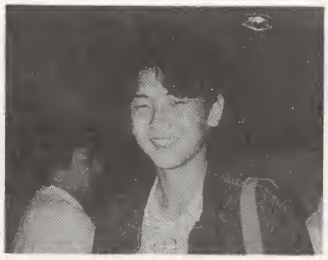
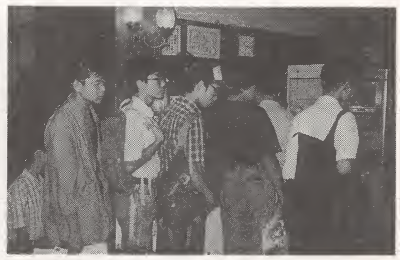
ゲームコーナー ミッキー様、9月24日
にお邪魔した時は、本当にありがとう
ございました。ゲーメストを読む度に、
いつかは行ってみたいものだと考えて
おりましたが、遂に念願が叶って
とてもHappy！です。
ああ…話には聞いていたけれど、大型
ゲームが全て50円だと言うのは本当
だったのですね。もう最高っ！
（何と言っても貧乏学生のこの身なので。）
それと、従業員の皆様方、店への道順
どころか、テストの×××まで教えて下さっ
てどうもありがとう。皆様の心遣い
のおかげで、とても楽しい一日を
過ごす事が出来ました。また今度
行きますね。もう必ず行っちゃうんだから
それでは皆様さようなら。これからも頑
張って下さい。
石川県「のうきゅう」こと村田能久

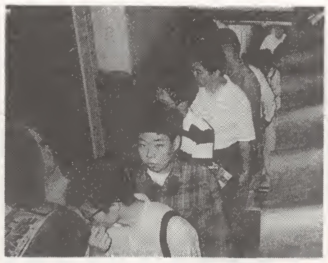
ミッキーに対して、どんなことでもけっこうです。ご意見、ご感想をお寄せ下さい。お待ちしておりまーす。

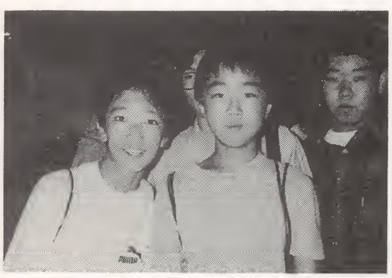
ミッキー

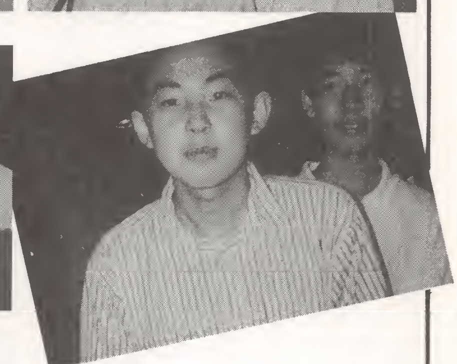
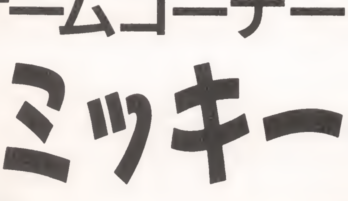






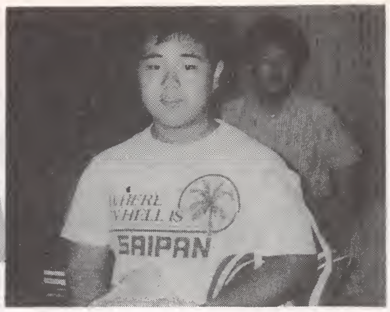




ゲームコーナー ミッキー

とゆーわけでゲームコーナーミッキー、近場の人もそうでない人もまずチェック、とりあえずプレーイ、だ。

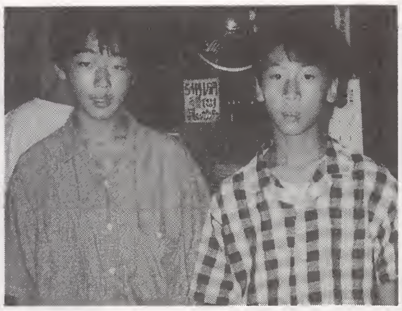
〒101 東京都千代田区神田神保町1—16
☎03(293)4852







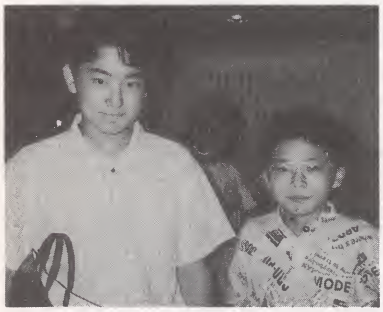


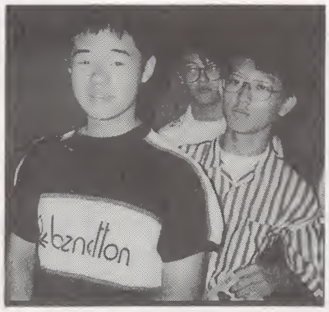


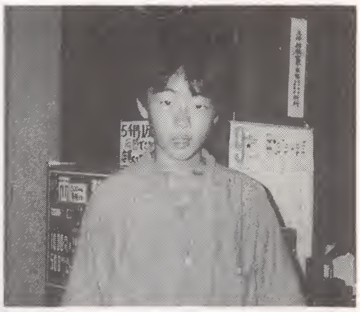
9月のイベントー

…みんなミッキーに来てくれてサンキュー。
みんなの笑顔が光ってたぜ！サンキュー。
みんなの笑顔は忘れないぜ！サンキュー。
これからもみんなといっしょにミッキーを
作っていこうぜ。サンキュー。
サンキュー、どうもありがとう。



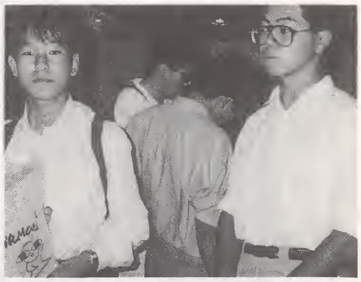




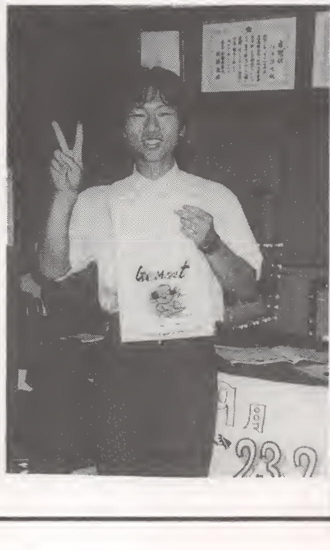
















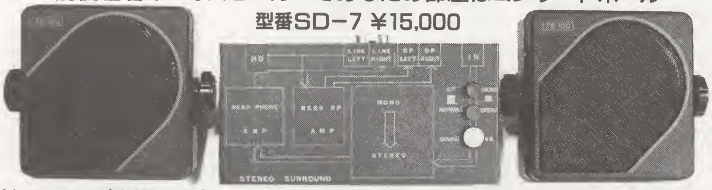
ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで クッキリと鮮やかな色彩

超ド級！立体空間ウルトラサラウンド!!

前後左右4つのスピーカーであなたの部屋はコンサートホール

型番SD−7 ¥15,000



●リアーアンプ内蔵。スピーカー２個付。●音量VR、ステレオヘッドホン端子付。●お手持ちのステレオやAVテレビに接続すると4WAYのサラウンドになります。●SAM規格のソケットに差すだけでOK。●特注品でタイトー式用もあります。



超小型(120×190×100㎜)

型番ARV−7 ¥20,000

(テレビ接続用コード&G-7接続用コード付)

●別売GRB21ピンコードでRGB用TVもOK。

(注意)ARV-7だけでは使用できません。別にG 7TURBO、ゲーム基板、ゲーム基板とARV-7をつなぐハーネス(ARV-7のソケットの配線はSAM規格)が必要です。

RGB専用ビデオゲームシステム

※ご注文の時アナログ21ピン用と指定して下さい。

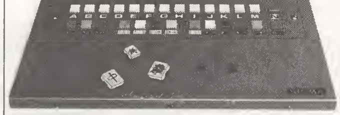
型番RGB−7 ¥17,000

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●

ハッピー商会 0798(71)2910/宇宙堂 052(916)1407

㈱玉屋 03(323)5524/パワードサービス 092(572)4110

ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926



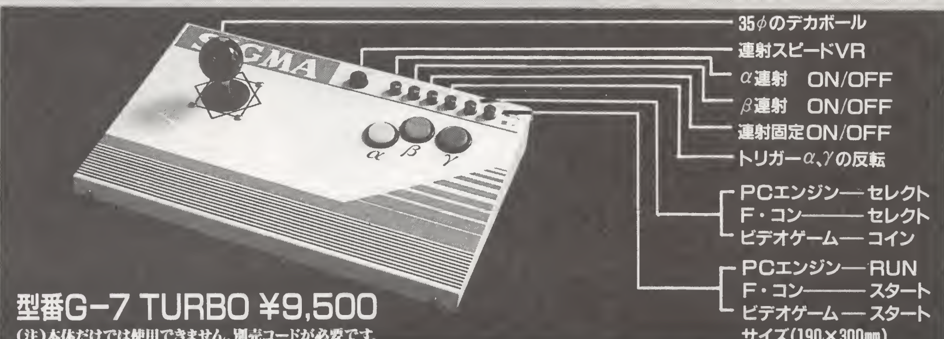
大型マージャン用パネル

ARV-7、RGB-7に差し込むだけでOK(接続コード付)

型番MST−7 ¥9,800(350×200㎜)

究極のPRO−STICK!! G−7 TURBO

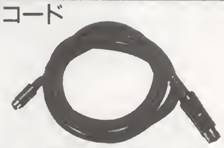
メガドライブ・PCエンジン・マークIII・Fコン・パソコン・ビデオゲーム対応



型番G−7 TURBO ¥9,500

(注)本体だけでは使用できません。別売コードが必要です。

別売コード



＊メガドライブ用コード(型番コードMD)·¥3,000
＊PCエンジン用コード(型番コードPC)·¥2,000
＊マスターシステム&マークIII用コード(型番コードMM)…¥2,000
＊パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
＊F・コン用コード(型番コードFF)……¥1,600

G-7 TURBOの特徴

＊別売りのコードを差し変えるだけでPCエンジン・マークIII&マスターシステム・パソコン・Fコン・ビデオゲームと殆んどのコンピューターに使用できます。
＊全て業務用パーツを使用していますので操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変える事ができます。又トリガーα、γの反転回路付。
＊連射のON／OFF&トリガーSWを押さなくても連射するロック回路付。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

NEW メガドライブ用 ¥4,000
RGB21ピンコード

★ARV-7の特徴

・ARV-7をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
・当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
・色調整はカラーVRだけで簡単にあいます（こだわる方にR、G、Bの調整が有ります）。
・テレビのスピーカーから音が出ますので音の大きさをテレビのVRで簡単に変えられます。
・ウォークマンのヘッドホーン（付属ではありませんユーザーで準備）が使える出力があります。
・RGBコード(別売¥3500)を使用すれば、RGBテレビにも接続できます。
・別売りのG-7TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
＊送料は全国一律600円。
＊お急ぎの方は電話でお申込ください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由,なおその場合配送料はお客様負担。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL. 07948(4)0476

ランダム RANDOM インフォメーション INFORMATION

熱狂LIVE SST BAND
ノリノリコンサートへ Let's Go!

SSTバンドのライブが、今号発売日の3日後、11月2日(木)に行なわれます。

場所は、「サウンドコロシアムMZA（エムザ）」（江東区有明1－3－27地下鉄有楽町線豊洲駅下車バス5～7分）。開場は午後6時、開演は午後6時半から。

演奏する曲目は、アウトラン、ターボアウトラン、パワードリフト、アフターバーナー等（変更の可能性アリ）から選出したのを演るそうだ。

こりゃ当日はノリにまかせてストレス発散するしかないぞ！

ちなみにライブそのものは普通の「演奏」だけのライブではなく「映像」と「演奏」の合成、いわゆる「AVライブ」（変な意味にとるなよ！）だ！

よーするに演奏してるときにそのゲームの画面をプロジェクター等でステージに映しだす、といった感じです。

どうです？ 面白そーでしょー。チケット持ってない人、当日券もあるぞ！

さ・ら・に！ SSTはあなたをはなさない！

MZAライブの2日後、11月4日に日本大学芸術学部江古田校舎にてまたまたライブを行ないます。

この当日は、ゲームデザイナー、評論家による討論会、サイバーネクストティーチインとライブの2本立て。

そしてこのライブにFMチューナーつきヘッドフォンステレオを持ってくると何かが起きる！ コンポステレオでもかまわない（ハズ）！

詳しくは

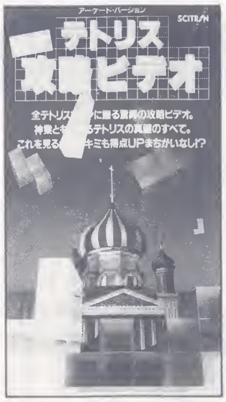
☎03－972－2111

日本大学芸術学部芸術祭実行委員会まで。

友人さそって行ってみよう。



一家に1本！ テトリスビデオ
家庭円満？ テトリスビデオ



テトリス
完全攻略ビデオ
11月21日発売
カラーHiFi30分
¥3296（税込）

このビデオには解説はいらない。テトリスだもの。あやうい所で闇に葬られかけたところをもりかえし、発売までこぎつけてしまうあたりさすがテトリスである。

これでご家庭で気軽にあの禁断の味がいつでも楽しめてしまうわけなのだ。クリスマスを彼女と大画面でうっとり過ごすもよいし、新年家族そろっておせちをかこんで楽しむのもよかろう。ビデオとしての完成度は保証しましょう。一度見たらもう一度、二回見たらさらに二回見たくなる。まさにドラッグビデオ。

ゲーメスト・オリジナル カラーテレホンカード 店頭販売開始!!
書泉ブックマートへ イケイケ!!

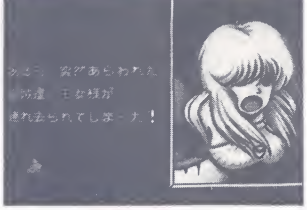
読者サービス部以外でもゲーメストオリジナルグッズ、バックナンバーが買えるぞ。

場所は本の街神田、書泉ブックマート。JRお茶の水駅が便利だよ。地下1階の雑誌バックナンバーセンターには超大量の雑誌のバックナンバーが並んでいて、まさに壮観なのだ。ここではゲーメストのバックナンバーおよびゲーメストバインダー、オリジナルテレカセット、雑君テレカがいつでも販売されている。

東京に出てきたおりには、一度のぞいてみるのもよいのではないかな。

●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1－21
☎03－294－0011

'89AMショー はみだし情報
オモシロゲームだよーん



カプコンワールド



ぴよぴよ

今年のAMショーには、ビデオゲーム以外に、注目ゲームがたくさんありました。

編集部内で挙がったのは、まず題名で内容が判る『アドベンチャークイズ・カプコンワールド』でしょう。

けっこうみんなアツくなって、担当の姉ちゃんを疲れさせてたのが、セガの池に浮かぶハスの葉に蛙を飛ばす『スーパージャンプ』。

女の子が可愛かったり、猫が雑君目をしていたりの、卵から生まれるキャラを当てるテクモの『ぴよぴよ』も忘れてはいけない。

その他ではコナミの『つるりんくん』、ナムコの『ドキドキピクニック』、タイトーの『ムーンキャッスル』、テクモの『ウォーターゲーム』『ボーラーローラー』等が注目でした。

（APAPA）

アメリカにいきたいかぁ――っ!!
世界選抜SEGA 体感ゲームチャンピオンシップ

日本一の座にあまんじているキミ、世界一になってみる気はないかね？ 今開催されている「世界選抜SEGA体感ゲームチャンピオンシップ」に参加すればチャンスは既に君のものだ。

日本国内予選(!)は、11月15日まで全国のセガ直営店及び協力店約100店において行なわれる。スーパーモナコGP、アフターバーナーII、アウトランのコックピット型においてハイスコアを出し、全国8地区から選出された地区代表が東京のSEGA本社で12月3日に対決、3機種の総合得点で日本代表として世界大会（今年12月27日・米国オハイオ州）への出場権が得られる。詳しくは、近くのSEGA直営店へ。

武者涼汰の We Love VGM!（ビデオ ゲーム ミュージック） 38

ゲームを思い起こさせるようなものでしかも逆に——音楽の方からゲームに入ってこれるこの難しいことにSSTは挑戦したい


謎につつまれたSSTのキーボーディスト、ハリアーさん。

●出席者（敬称略）
ハリアー（SSTバンド結成時より主力メンバーとして活躍）
大野善寛（ポニーキャニオン）
松本慶明（ポニーキャニオン）

●インタビュアー　武者涼汰　栗原桃郎（助っ人）

初めまして。今月からVGMコーナー担当いたします、武者涼太です。よろしく。

さて今回は10月21日サイトロンから発売されたGSM SEGA 3—Super Sonic Team—のお話を伺いに、ポニーキャニオンにおじゃましました。

ノリを重視アレンジバージョン

武者　今回のアルバムに収録されているアレンジは、同期演奏中心ですか、それとも生演奏中心ですか。

ハリアー　ちょうど半々ですね。ギター、ドラムに関してはすべて生演奏で、キーボードはある程度の手弾きですけど…。

武者　今回のアレンジの曲は、11月2日に行われるライブで演奏するのでしょうか。

ハリアー　今回からは演奏ができるということでアレンジも進めましたので、実際に演奏しますが、ライブ特有のノリで曲が変わることはあります。

栗原　本当にライブ的なアレンジですね。

ハリアー　そうですね。レコーディングの技法を使った面白さではなく、ノリを重視しましたからね。

栗原　本当にフュージョンやロック等のバンドみたいで、歌が入っていないのが不自然で、これは演奏して歌いたくてしょうがなかったんじゃないかなーと（笑）

大野　そうなんですが、じゃということで歌をつけちゃうと、他の企画になってしまうんで。

栗原　そうですね。ミュージック壊れちゃいますからね。

武者　アレンジバージョンの最後にテトリミックスが収録されてますが、これがなんかストレスが溜りきった状態でアレンジしたんじゃないのかな、と思ったのですが。

松本　基本的にテトリミックスは、テクノがニューヨークやロンドンで流行ってきていまして、そういう形というのはあるていどGMに近いものがあるんですね。今回ある意味でGMとの融合みたいな感じでアレンジしてみたんですが…。実験的試みで……CDをお聴き下さった方のご意見を伺いたいなと…。

武者　なるほど。

松本　ま、GMというのはむしろ外国のダンス・ミュージック的なものに近いと思うんです。音楽的にも洗練されていますし、音色で楽しむという部分で向こうと通じてますから。

ただ、日本のユーザーというのはメロディ重視で、歌謡曲であるとか、ポップスであるとか、イカ天のロックに関してもだいたいは歌であるとか…。

武者　ノリですか？

松本　ノリっていっても若干違



右から大野さん、ハリアーさん、松本さん。

うような…。カラオケに近いような（笑）、そういうのありますよね。そのなかでもGMファンというのは、日本で初めて生まれた音色そのものを楽しむということで、今後新しい流れみたいのができると思うんですよね。

SEは本物の音のサンプリング

武者　SSTの皆さんはゲーム自体をプレイしてみたりはするんですか。

ハリアー　ゲーム好きの若手のミュージシャンを集めたので、ドラムの人とか、ベースの人はゲームばっかりやっていますね。

武者　で、ゲームをプレイして感じたことは、アレンジする際に必要なのでしょうか。

ハリアー　ただ、あまり聞こえないでしょ、ゲームセンターじゃ。

一同　うーん。

ハリアー　まあ、その前まではゲームと音楽なんてあんまり考えたこともなかったんですけど、ちゃんとレコードで聞けるようになってから、考えるようになりましたね。

アクション性の強い車だとか、拳銃撃つとか…。そういうゲームの曲っていうと、やっぱヘビメタとフュージョンとかに落ち着くと思うんですよね。

武者　では、今回のアフターバーナーと、アウトランのアレンジに入っていたSEは、そのアクション性の表現から来るものなんでしょうか。

ハリアー　アレンジ上において、空白ができてSEを入れたらちょうど埋まるとか、といった問題もあって、それで実際入れることに関しては、ゲーム感を出すためにジェットの音とか車のブレーキ音を入れる、という単純な理由です。

武者　それではアウトランにでてくるSEは、実際の車のサンプリングですか。

ハリアー　そうですね。

武者　やっぱ、テスタロッサですか。（笑）

ハリアー　いや、あのねえ、そのへんはちょっと…。

大野　んー、アルファロメオとフェラーリかな。2つ使ったんですよね。

武者　一応フェラーリですか。

大野　出だしとコーナリングでは、やっぱコーナリングがいいのはイタリアでしょうと（笑）、でアルファロメオだなと。だから2種類使っているんです。

ハリアー　一応いろんな車のいろんな音がストックにあったんで、それを使用しました。

大野　でもあの飛行機はF15イーグルだよね。あれもアフターバーナーあるしね。

SSTの目的はゲーム音楽の普及

栗原　前から思っていたんですけど、ゲームのCDを聴いている方としては、やっぱ音楽だけ、というわけじゃなくて、もとのゲームの画面を思い浮かべるというか、まあアフターバーナーだったら飛んでいる画面や戦っている雰囲気を思いだしながら聴いているんですよね。

ハリアー　ええ。

栗原　で、アレンジをしておられる方としては、ゲームの雰囲気を意識しているのか、それとも曲自体の完成度を高めようとしているのでしょうか。

ハリアー　古くからのゲームファンというのは、やはりゲームを思い起こせるようなもので無くてはゲームミュージックらしくない、という風に思いますから、僕も実際ゲームをしてみてやってますけど、それだけじゃ結局ゲームをやっている、という限定された方々しか買わないですよね。

栗原　はい。

ハリアー　SSTバンドが色々やっているのは、もっとゲーム音楽全体の普及というか、そういう意味でライブとか色々やっているわけですから、その意味では音楽だけ聴いても、又、逆に音楽のほうからゲームに入ってこれるような物を作らないとダメというのが基本になっているので、古くからのファンも裏切らず、新しい人も気を引くような、という事でやっています。

武者　それは難しい事でしょうね。

ハリアー　相当難しいですね。

MZAで本格的ライブ決行

武者　それでは今度のライブにかける心がけの様なものをおひとつ。

ハリアー　心がけ（笑）。曲全てで1つのショウにするわけですから、曲数が増えて、練習をちゃんとやって…。セガの開発の方はスケジュールが相当きついので、本当に大変なんですよ。だから練習時間が取れない、というのが大変なんです。

大野　今回はちゃんとお金を取るわけですから、今までと違って、ちゃんとコンサートなわけですから、甘えは許されないし、1つのエンターテイメントショウを構成する要素がSSTだけでしかないから、MC等も練り上げて、ちゃんとやりますね。

武者　ステージはどこでしょうか。

大野　MZA。サウンドコロシアムMZAです。どっちかというとコンサートホールなのですが、今一番人気あるんじゃないかなあ。

武者　このライブの「売り」はどこですか。

大野　映像と音のミックス、AVライブであることですね。

栗原　来る人はライブ初心者という人も多そうですから、気軽に入っていけるような注意などを。

大野　それも映像があれば、みんな共通の意識があるわけですから、それを使わない手はないし、又それを曲毎に持っているバンドなんて、GMバンドしか絶対有り得ないですからね。

栗原　そうですね。

武者　それではやる曲目を。

ハリアー　今度のアルバムの曲を中心に、以前の曲も交えていこうかな、と。で、それだけでは物足りない方のために、まだアレンジしてない曲も新たにアレンジして何曲か。

武者　個人的には、SDIエンディングのようなバラードもやってほしいんですが。

ハリアー　無いです。

栗原　無いんですか！

武者　それでは最後に会場に来る方に、やって欲しいことはありませんか。

ハリアー　それはのって下さい、としか言い様がありませんね。気持ちに正直に。

大野　ライブというのは、日頃のうっぷんを晴らすところですから、ステージに登っている人間と同じくらい汗をかいてもらわないと損ですから。

武者　でもこの号は、3～4日前に出るんですよね。

栗原　すげぇ直前だな。

大野　だから、アンコールはゲーメストをあげてこれをやりましょうと。（笑）

武者　それではどうもありがとうございました。



アガリまくってた私（手前）と相変わらずノリまくっていた栗原桃郎。

きこうぜ！♬♬♬♬

DISK BOX

DARIUS II —G.S.M.TAITO4— ZUNTATA

©TAITO

DISC 1 (ARRASGE VERSION) 1. OLGA BREEZE(THEME FROM DARIUS II 2. URBAN TRAIL (MAIN THEME FROM NIGHT STRIKER) 3. AQUARIUS(THEME FROM NIGHT STRIKER) 4. FREE THE LOVE(MAIN THEME FROM DARIUS II) 5. ZUNTATA SOUNDS MANIA #3〜OLGA BREEZE〜 6. ZUNTATA SOUNDS MANIA #4〜URBAN TRAIL〜 DISC 2(ORIGINAL VERSION) DARIUS II 1. OPENING〜COIN〜 2. OLGA BREEZE 3. MUSE VALLEY 4. JAMMING 5. WAR OH！ 6. ROUND CLEAR 7. Cynthia 8. Planet Blue 9. BOSS 2 10. To Nari 11. say PaPa 12. ALL CLEAR 13. NAME SET 14. ENDING NIGHT STRIKER 15. COIN〜OPENING 16. URBAN TRAIL BOSS 1 ROUND CLEAR 17. TRANCE PARLENT IN BLUE BOSS 2 18. BRAIN WORKER BOSS 3 19. AQUARIUS 20. FLY AWAY BOSS 4 21. TERARIST BOSS 5 22. ma-gu-ri-vu 23. BURNING ROAD BOSS 6 24. シ・メール(ENDING) 25. commune(NAME SET)

1989年11月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・G.S.M.1500シリーズ



CD：PCCB-00010　¥3200（税込）

早くもダライアスIIがナイトストライカーといっしょにG.S.M.TAITO4と名打ってCD2枚組で登場です。

1枚目は、ダライアスIIから3曲、ナイトストライカーから同じく3曲、合計6曲のアレンジバージョンが収録されています。その内ダライアスIIの1曲は、女性ボーカル付きです。

2枚目はオリジナルバージョン。ダライアスIIとナイトストライカー、どちらが好みかはあなた次第。両方とも好きならこりゃ大ラッキー（死んでる…）。

何はともあれCD2枚組で¥3200は安い！コレクションに加えてみてはいかが？

TETREMIX

©SEGA



CD:PCCB-00011　¥1500（税込）

1. TETREMIX (DANCE MIX VERSION)　2. TETREMIX (HOUSE MIX VERSION)　TETREMIX (ORIGINAL VERSION)　3. COIN〜TETREMIX　4. DEADLOCK　5. GAME OVER　6. COMMUNISTIC INVASION (NAME ENTRY)

1989年11月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・G.S.M.1500シリーズ

インベーダー以来のビデオゲームシンドロームを巻き起こしたテトリス。そのテトリスのCDが出るとゆーのだから、これはお父さんに買ってもらうしかない！

さてアルバムの内容ですが、オリジナルと、国本氏、M-Dのアレンジが1曲ずつ収録されています。

アレンジは共々ダンスミックスバージョンということで「踊れる」曲に仕上がってます。

余談ですが宴会のとき、違う席でサラリーマンが「てってれってれ！　てってれってれ！　そーれいっき！　いっき!!」とテトリスいっきを行っていたのが印象的でした。

♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬ ディスク

CRACK DOWN・GAIN GROUND

NOW PRINTING

©SEGA

CRACK DOWN　CRACK OF DOOM (DEMO BGM)　CRACK DOWN (BGM1)　AMBUSH (BGM2)　OPPRESSION (BGM3)　KILL OFF (BGM4)　RUSH (BOSS SCENE)　EYE CATCH (ROUND CLEAR)　BREAK UP (ENDING-1P)　FAR OUT (ENDING-2P)
GAIN GROUND　原始～起～(勇者達のテーマ)(BGM1)　中世欧州～承～(BGM2)、革命前中国～転～(BGM3)　未来ロボット～結～(BGM4)　戦士の休息(ROUND CLEAR)　時空の扉 (ENDING)

CD：PCCB-00012　¥1500 (税込)

1989年11月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M.1500シリーズ

クラックダウン、ゲイングランド共々システム24を使用して真上から見おろしたフィールド場でキャラをちまちまと動かすゲーム。だけどそのゲーム性は一般にも高く評価され、曲もゲームのイメージに忠実でありつつ変化にとんだメロディラインを付けるなど、BGMとしてみても一流のものでした。その2つのBGMが1500円でまとめて聞けるんだから、これは絶対お買い得。

元々この2つのゲームは時間にめいっぱい追われるゲームなので、実際ゲームをプレイした人で、こんな長いテーマだったなんて気づいた人は少ないんじゃないのかな？

DARTFOX



©NAMCO

Running Up！ (Arrange Version)　Coin～Entry　Running Up！ (Solo Ⅰ)　Solo Ranking　Running Up！ (SoloⅡ)　Top Fox　Running Up！ (Megamix Version)

CD：PCCB-00013　¥1500 (税込)

1989年11月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・G.S.M.1500シリーズ

お待たせ！軽快ドライブゲーム「ダートフォックス」がCDになりました！

野を越え、山越え、谷を越え、雪国を抜け、川を走り、海岸を走り……究極のオフロードレースって感じ。更には通信機能付きなもんだから迫熱するする！そんなレースゲームをひややかに？させているのがノリのいいめがてんサウンド！曲数はほとんどないのに1曲のループが長く、色々なフレーズがあるのであきないって感じ。

CDの中身は、原音バージョンは当然ですが、アレンジバージョンに加えて、なんとMEGAMIーXバージョンも入って、とってもお得！

PC Engine's world of DARIUS



ゲーム・スタート　キャプテン・ネオ　ボス・シーン～1～　イノーガニック・ビート　ボス・シーン～2～　コズミック・エアー・ウェイ　ボス・シーン～3～　メイン・テーマ～ケイオス　ボス・シーン～4～　ザ・シー　ボス・シーン～5～　ボス・シーン～6～　ボス・シーン～7～　ボス・クリアー　クレジッツ　レクイエム　コズミック・エアー・ウェイ (アレンジ・ヴァージョン)　ボス・シーン～7～(アレンジ・ヴァージョン)　SEコレクション　A.B.C.D.E.F.G.H.I.J.K.L.M.N.O.P.Q.R.S. (19～37)〈全18曲＆SEコレクション＋ミステリアス・トラック収録 (ジャケットにはクレジットされてません)〉

CD：APCG-4001　¥2600 (税込)
CD：APTG-4001　¥2300 (税込)

1989年11月5日　アポロン音楽工業㈱／アポロン・COMPUSIC

正直言って、PCエンジンにダライアスが移植されると聞いて、音楽に関しては全く期待してなかった私。それがどうでしょう、PCエンジン用に編曲されているもののこれはもうダライアス！

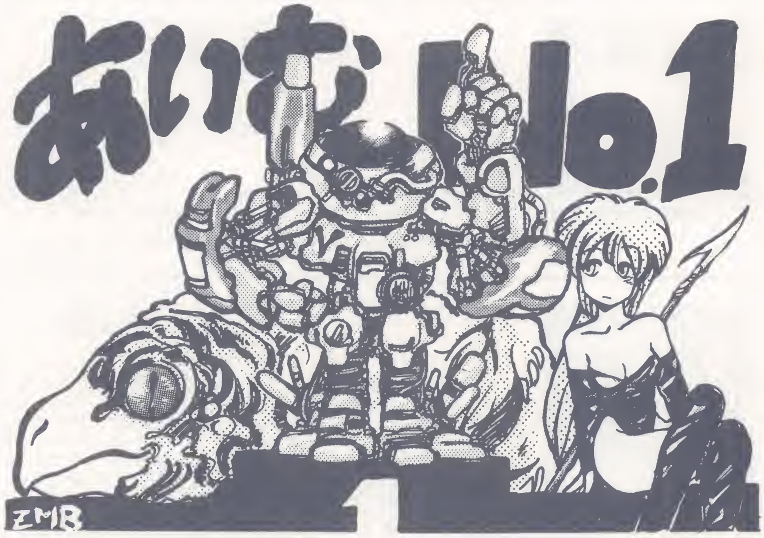
「何か巨大なものの存在」(ゲーメスト19号参照) といったイメージを充分再現してあります。

また磯田健一郎氏のアレンジバージョンもいい味だしています。

全18曲＋SEコレクション＋ミステリアス・トラック (ジャケットにはクレジットされてない) の全20曲。これは君の耳で確かめてみるしかないぞ！

―現代用語の基礎知識にも収録されている

ベストゲーム



どんどん投票してネ。ただし差し込みハガキで!!

◆1項目1機種◆

今年もやってまいりました（毎年同じ書き出しだなあ）ゲーメスト大賞!! 読者の皆様に投票していただくことになりますので、以下の注意書をお願いします。君の1票が開発者を奮いたたせます。

●ゲーメスト大賞

別表にあるすべてのゲームの中から君の一番好きなゲームを書いてもらいます。よーく考えてオンリーワン!

●ベストグラフィック賞

グラフィックの一番良いと思うゲームを書いていただき

平成元年ゲーメスト大賞はこれだ!!

第3回 読者が選ぶ 年間

ます。

●ベストVGM賞

VGMというとちょっと違うのですが、VGMだけでなく「SE（効果音）」・「音声合成」などもこれに含まれることになります。つまり、ゲームのサウンド全般が一番良いと思うゲームを書いていただきます。

●ベストシューティング賞

シューティングゲームの中から一番良いと思われるゲームを書いていただきます。

●ベストアクション賞

シューティングゲーム以外のゲームの中から一番良いと思われるゲームを書いていただきます。このアクションゲーム部門にはドライブ・スポーツ・パズルなども含まれますので注意して下さい。

●ベスト演出賞

ゲームを盛り上げるSTORY、展開などにおいて秀でていると思うゲームを書いていただきます。

●ベストキャラクター'89賞

今回は好きなキャラクターを3つ記入していただき、累計でのベストキャラクターを選出します。(3つ共同じキャラというのは不可) さらに女性部門、主役部門等はそれぞれ部門に該当するキャラを抜き出して順位をつけます。敵役部門、わき役部門に加え今年は集団部門も考えています。さー君のお気に入りキャラは何位につくかっ!? コメントもよろしくね。

とりあえず読者の君達に投票してもらうのは以上の項目です。ほかにも特別賞などが用意されています。

投票は、今月号のとじこみ葉書のみ受けつけます。官製葉書は無効となります。

対象機種は、昨年のAMショーから今年のAMショー前のゲームになります（別表）。前回で集計した分のゲームは今年は含まれません。(1988・12月号に表があるので持っている人は参考に。) また、ピンボールや麻雀・花札は未対象機種で集計に含まれません。

記入方法は、ゲームの左にある記号を使って下さい。ゲームの名前を直接書いてきてもさしつかえありませんが、できれば記号もね。(集計が早くできる。)

また、ベストキャラクター部門にもゲームの記号を忘れずに記入して下さい。また、それぞれの部門を選んだ理由なども書いてくれるとうれしいです。

投票期間は11月20日までとさせていただきます。当日必着まで有効となります。

平成元年を締めくくるゲーメスト大賞への投票を多数お待ちしております。

♥投票して下さった中から抽せんで30名にオリジナルテレカプレゼント。

タイトー

I－1 TATSUJIN（東亜プラン）
I－2 ヘビーユニット（カネコ）
I－3 オペレーションサンダーボルト
I－4 飛鳥＆飛鳥
I－5 ファイティングホーク
I－6 ラスタンサーガII
I－7 スーパーマン
I－8 エンフォース
I－9 ファイナルブロー
I－10 マスターオブウェポン
I－11 大旋風（東亜プラン）
I－12 フリップル
I－13 ナイトストライカー
I－14 ドンドコドン
I－15 アクアジャック
I－16 インセクターX
I－17 チャンピオンレスラー
I－18 クライムシティ
I－19 ダライアスII

データイースト

J－1 ブラッディウルフ
J－2 ロボコップ
J－3 ファイティングファンタジー
J－4 アクトフェンサー
J－5 シークレットエージェント

テクノスジャパン

K－1 ダブルドラゴンII
K－2 スーパースターズ

テクモ

L－1 忍者龍剣伝
L－2 ワイルドファング
L－3 ダイナマイトデューク（セイブ開発）

東亜プラン

M－1 ヘルファイヤー
M－2 ホラーストーリー
M－3 ゼロウイング

ナムコ

N－1 ワールドコート
N－2 メタルホーク
N－3 スプラッターハウス
N－4 未来忍者
N－5 フェイスオフ
N－6 ウイニングラン
N－7 フェリオス
N－8 ロンパーズ
N－9 ブラストオフ
N－10 ワルキューレの伝説
N－11 ダートフォックス
N－12 ワールドスタジアム'89開幕版
N－13 ファイネストアワー

日本物産

O－1 クレイジークライマー2
O－2 戦えビッグファイター

UPL

P－1 アトミックロボキッド
P－2 オメガファイター

その他

Q－1 アパッチ3（タツミ）
Q－2 スーパークラウンズゴルフ（ナスコ）
Q－3 スーパーバレーボール（ビデオシステム）
Q－4 究極のストライカー（イーストテクノロジー）
Q－5 ドラゴンパンチ（ダイナックス）

アイレム

A－1　イメージファイト
A－2　トンマ
A－3　ドラゴンブリード
A－4　Xーマルチプライ
A－5　四川省（タムテックス）

SNK

B－1　脱獄
B－2　タッチダウンフィーバーII
B－3　原始島
B－4　怒III
B－5　メカナイズドアタック
B－6　ギャングウォーズ（アルファ）
B－7　スーパーチャンピオンベースボール（アルファ）
B－8　ストリートスマート
B－9　スカイアドベンチャー(アルファ)

カプコン

C－1　大魔界村
C－2　マッドギア
C－3　ストライダー飛竜
C－4　天地を喰らう
C－5　ドカベン
C－6　ウィロー
C－7　ドカベン2
C－8　エリア88

コナミ

D－1　サンダークロス
D－2　ホットチェイス
D－3　ハードパンチャー
D－4　M.I.A.
D－5　メインスタジアム
D－6　クライムファイターズ
D－7　キューブリック

サン電子

E－1　タフターフ
E－2　上海II
E－3　ベイルート

ジャレコ

F－1　伊賀忍術伝
F－2　天聖龍
F－3　プラスアルファ
F－4　実力プロ野球
F－5　破兆

セガ

G－1　エキサイトリーグ
G－2　モンスター・レア（ウェストン）
G－3　テトリス
G－4　ゲイングランド
G－5　ダイナマイトダックス
G－6　ラストサバイバー
G－7　レッスルウォー
G－8　ターボアウトラン
G－9　クラックダウン
G－10　ゴールデンアックス
G－11　スーパーモナコＧＰ
G－12　ジャンボ尾崎スーパーマスターズ
G－13　フラッシュポイント
G－14　DJボーイ（カネコ）

セタ

H－1　目撃
H－2　アルバレスタ
H－3　USクラシック
H－4　キャッスル・オブ・ドラゴン（アテナ）

※カッコ内は開発元

ピンボールコーナー

アメフトの迫力をピンボールに!!

MONDAY NIGHT FOOTBALL

C・C

デコピンボールはカラーだ!!などと言いながら、いきなりこのていたらく。弱小コーナーとはいえ悲しい……。



①これが本体。上のオジさんはバンザイしている訳ではない。べつに回ったりしないよ。

AMショーが悪いんだ!!

まったく、本当ならカラーページがもらえるはずだったのに、AMショーの特集で、全部もっていかれてしまうとは…。

写真を写す時にカラーという事で、わざわざディスプレイにGAMESTなんて表示までしてもらったのに。DECOの堀口さん、竹内さんごめんなさい、そして読者のみなさん、次回こそは必ずやカラーをもぎ取ってやりますからね。(次のデコピンボールの時という事ですよ。)

フットボールを知ってるかい?

さて、カラーになりそこねたマシンはデータイーストの最新作、マンデーナイトフットボール、早いものでもう6作目となります。

マシンの名前自体は、アメリカで放送されているフットボールのTV番組と同名で、向こうではタイアップマシンとして活躍するそうです。


②左ロックホールへのレーンと、左ドロップターゲット。入れるとパスで20ヤード。

日本ではイメージが薄いフットボールですが、アメリカではすごい人気とよく言われますが、ピンボールのマシンでも昔からよくありますし、ついにTVとタイアップなどと聞くと、その人気の高さを実感しますね。

もちろんこのマシンはフットボールファンならずとも、十分に楽しめる作りになっていますので、フットボールのルールを知らなくてもまったく問題はありません。

逆にこのマシンをプレイすればフットボールに興味を持つ様になるかもしれません。

それでは、このマンデーナイトフットボールにおけるルール、各フィーチャーを見てみましょう。

キックオフの前に見て下さい

写真と図を見ながら進めて行きますので、そちらも見て下さい。

1・ヤード数アップ

ヤード数を上げ、タッチダウンさせる事が一つの目的となるが、これの上げ方は次の様なものがある。

①シューターレーンには写真⑧の様に10~40までのヤード数があり、落ちた所のヤード数が得られる。なお、左のタッチダウンライトが灯いている所（ボールスタート時にランダムで動く）へ入れればいきなりタッチダウンとなる。

②トップレーンabcのbの表示のホールに入ると、0~50までのヤードがランダムで得られる。

③ランプレーン(BOMB)に上げると30ヤードもらえる。ただしシューターから強く打った場合は20ヤード。出口は右のリターンレーン。

④左右のドロップターゲット。ライト点滅中は1組完成ごとに20ヤード。

⑤左右リターンレーンの10ヤードライトが灯いている方を通せば10ヤード。ライトはフリッパーボタンで移動。

などがある。これらのヤード数が合計で100ヤードになると、タッチダウンとなり、フィールド中央のゴールがせり上がって来る。


③BOMBレーン、右ロックホール、右ドロップターゲット。RUNは10ヤード。

2・ゴール

タッチダウンでゴールを上げると、ディスプレイに時間が表示され、カウントダウンが始まる。時間内にゴールランプレーンに上げればゴールとなる。

タッチダウン以外にも、フィールドゴールによってゴールを上げる事が出来る。これはヤードライトを上の30（敵方の30）以上に上げて、ゴール下のUPターゲット2つに当てればいい。時間制なのはタッチダウン同様。

3・ループショット

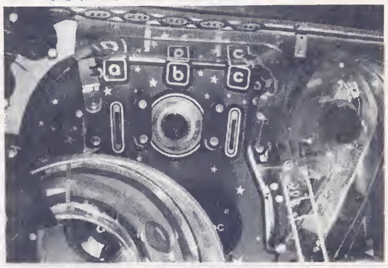

④せり上がった状態のゴール部分。キックしている人は素足である。(本当にいるそうだ)

上げたゴールにボールを入れると、ポイント（4．参照）が入るとともに、ループショット（ゴールランプレーンに上げたボールは左のリターンに出て来るが、それをすぐにまたゴールに入れるという連続ゴールの事）のチャンスとなる。ループ回数はディスプレイに表示される。ループ間のタイマーは、シビアなので素早く正確なショットが要求される。

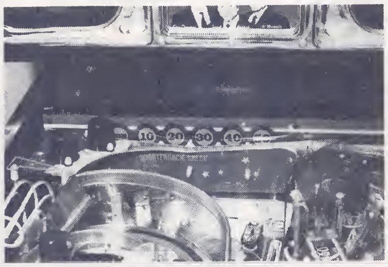
①ミリオン（百万点）

ループ数2で、ランプレーン（BOMB）にミリオンが点灯する。ディスプレイに表示された時間内にランプレーンに上げれば、百万獲得。これは1プレイ中何度でも取れるが、1回取るごとに、必要なループ数が1つずつふえる。

②オールフィーチャーズリッ



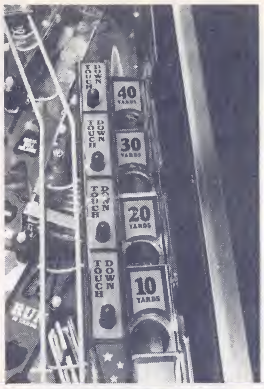
⑤トップレーンａｂｃ。中央はレーンじゃなくてホールになっている。



⑥トップレーンのホールに入れると得られるヤード数の表示は、ここです。



⑦ランプレーン（BOMB）のアップ。上げたボールは右のリターンレーンへ。



⑧シューター部のアップ。ライトが灯いている所へ入れれば一気にタッチダウンだ。

ト

ループ数7回以上で、左ホールボーナスホールド、右ホールエキストラボール、ランプレーンのスペシャルのライトが全部点灯する。ディスプレイに表示される時間内に、各場所へショットすればそれぞれが得られる。なお①ミリオンよりもこちらの方が優先されるので注意。

③ループレコード

ループ回数でレコードを出すと、その時点でゴールが下がりループショットは終りとなる。つまりレコードの更新は1回のループ中では1回しか更新できない。この時50万点が得られ、ゲームオーバー時にループ回数でのイニシャルが入れられる。

4・ポイント

このポイントはフットボールでのポイントでタッチダウンなどで上がって行く。点数は次の通り。

●タッチダウン・6点
●エキストラポイント（タッチダウン後のゴール）・1点
●フィールドゴール（2のゴール参照）・3点

ポイント数が一定を越えると、次のエキストラなどの獲得チャンス。

5・ボーナスホールド・エキストラボール・スペシャル

①ポイント数により、3②オールフィーチャースリットと同じ場所のライトが点灯。

②左右ドロップターゲットで点滅している方を完成させて行くと4回でエキストラボール。途中で反対を完成させてしまうと、そちらに点滅が動いてしまうので注意。

③ジャックポット（6参照）で得られるもの。

④3ボール目開始時の得点が40万点未満の時、片側のアウトレーンにエキストラライトが点灯。レーンチェンジ可。

⑤ジャックポットで得られるエキストラボールなど。

6・マルチボール

①ロック＆リリース

左㈲のドロップターゲット完成で左㈲のホールへ、それぞれボールをロックさせられる。左右ともロックさせた後、ランプレーン（BOMB）へボールを上げれば、ロックボールがリリースされ3ボールマルチの開始となる。

②オールスコアダブル

マルチ中、左又は右のロックホールへボールを入れると、一定時間得られる点数が2倍となる。

③ジャックポット

マルチ中、ゴールが上がっている時に、ゴールランプに上げればジャックポット獲得。

マルチ中は中央のUPターゲットに当てるだけでゴールが上がる。なお、1回のマルチ中、ジャックポットは1回しか得られない。ジャックポットで得られるものはバックグラスでライトが灯いているものだが、これはボールスタート時とドロップターゲット完成時に1つずつ移動する。

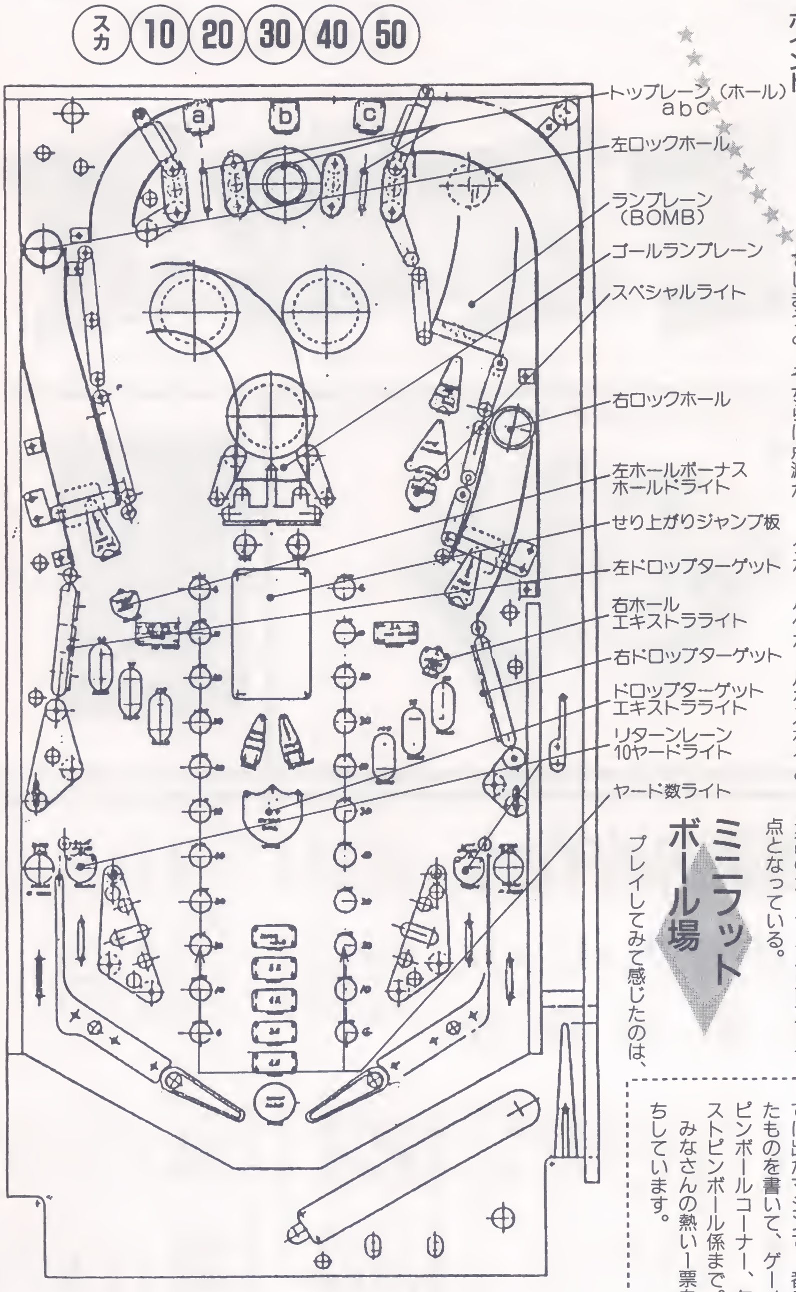
7・ボーナス

ヤード数10ごとに千点。上限は25万5千点。これにかかる倍率はトップレーンａｂｃ完成で上がり、最高5倍で、最高のボーナス点は127万5千点となっている。

ミニフットボール場

プレイしてみて感じたのは、フットボール場の雰囲気を見事に表現しているという事です。音や声も広い場所で聞く様な感じになっているし、ゴールの形なんかもいい味出してます。フットボールが好きな人ならまちがいなくその気分にひたれるマシンです。百円入れてキックオフ!!

フィールド図



年間ベストピンボール

さて、今年も残り2ヵ月となりました。早いものですね。ピンボールコーナーでも例年通り、'89ベストピンボールの投票を募集します。

ハガキに'88年後半から今までに出たマシンで1番良かったものを書いて、ゲーメストピンボールコーナー、年間ベストピンボール係まで。

みなさんの熱い1票をお待ちしています。

GAMEST12月号プレゼント

2 ビクター提供ナムコサウンドエクスプレスVOL.1 ワルキューレの伝説（２名）



1 ポニーキャニオン提供GSM1500シリーズ（各２名）



D・天聖龍



C・トンマ



B・ゼロ・ウイング



A・原始島



H・ドンドコドン



G・鮫・鮫・鮫



F・ドラゴンブリード



E・マルサの女

3 米子アミューズビデオ提供ストロボ付110カメラ（４名）



6 毎度おなじみ㊙生写真（３枚１組10名）



5 ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード（５名）



4 ゲーメストオリジナル雑君パスケース（５名）



当選おめでとう
10月号プレゼント
当選者発表

アイレム提供ドラゴンブリードポップ
（神奈川県）山崎照幸君
（静岡県）松井孝丞君
（兵庫県）奥野信二君
（香川県）篠原一太君
（福岡県）泉　延行君

タイトー提供ドンドコドンポスター
（北海道）松原達也君
（青森県）根井寛明君
（群馬県）志村雄吉君
（東京都）古屋　勤君
（大阪府）大野聖司君

カプコン提供エリア88ポスター
（茨城県）佐藤則久君
（茨城県）鈴木優仁君
（埼玉県）榎本昌健君
（千葉県）盛岡貴裕君
（千葉県）高野荘栄君
（東京都）吉田雅春君
（東京都）阿部友和君
（東京都）馬場　崇君
（神奈川県）古賀　麗さん
（長野県）土屋和幸君
（石川県）磯辺伸也君
（石川県）池本佳史君
（愛知県）野溝　博君
（奈良県）村上志都香さん
（大阪府）新谷規仁君
（大阪府）原田成規君

（兵庫県）大竹佳範君
（岡山県）吉田憲正君
（島根県）原　敦司君
（山口県）中村彰吾君

米子アミューズビデオ提供フォーティーワンゲーム
（東京都）桑原弘之君
（大阪府）永橋豊秀君

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（東京都）加瀬克美君
（富山県）中村宏紀君
（静岡県）田口雅揮君
（京都府）室谷　誠君
（大阪府）布施田敏樹君

ゲーメストオリジナル雑君パスケース
（岩手県）佐々木恵一君
（宮城県）昆　邦宏君
（東京都）中村博志君
（神奈川県）井浦光啓君
（奈良県）片山兼次君

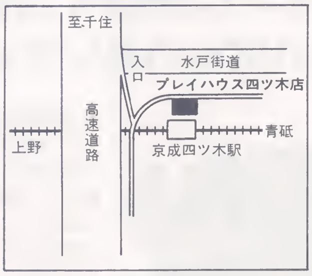
コナミ提供キューブリックポスター
（茨城県）相野臺洋二君
（埼玉県）黒田　崇君
（東京都）会田永史君
（東京都）八代賢一君
（新潟県）水落勇樹君
（富山県）前崎高純君
（愛知県）光永七三彦君
（大阪府）大塚三智人君
（香川県）西原圭一君
（愛媛県）林　隆博君

毎度おなじみ㊙生写真
（北海道）村上浩晶君
（東京都）臼井政幸君
（岐阜県）大澤美幸さん
（和歌山県）笹井健次君
（三重県）杉本聡伸君
（大阪府）児玉徳行君
（愛媛県）水田義光君
（大分県）和田政行君
（佐賀県）金田昌子さん
（鹿児島県）藤原城嗣君

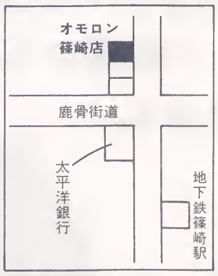
今 君はゲームの王様だ!!
メダルゲームを体験しよう!!

ダービー、スロットマシン、ブラックジャック

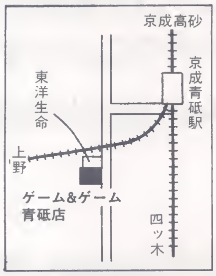
●アルバイト募集!!
●時間AM10:00～PM12:00
●時給等は応相談
●交通費支給
●仕事内容ホール係相談に応じます
ユニホーム支給



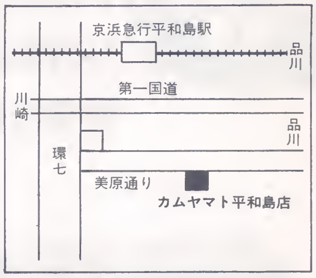
☎03(694)9561



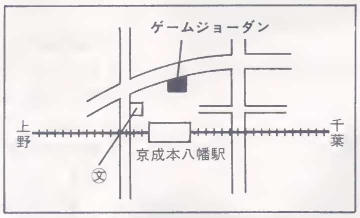
☎03(679)7245



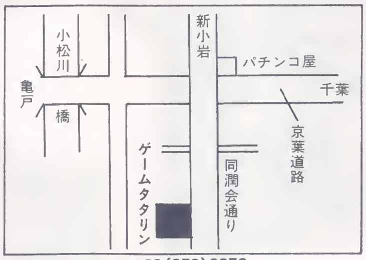
☎03(694)7739



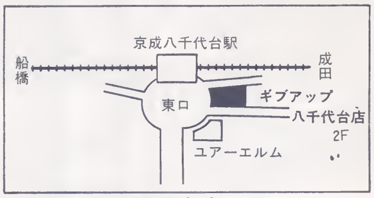
☎03(763)9658



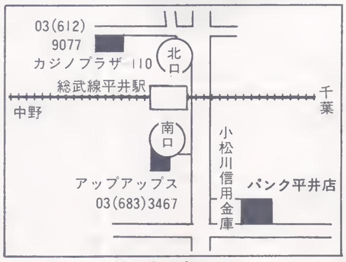
☎0473(21)1626



☎03(653)3250



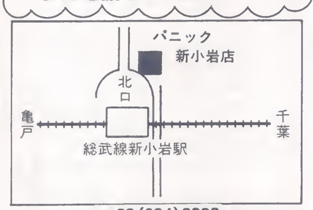
☎0474(84)9988



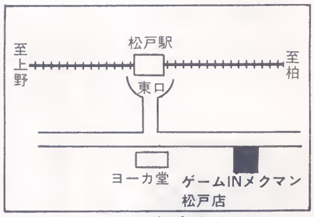
☎03(638)0826



来店された友達ありがとう
また電話下さいね



☎03(694)0900



☎0473(61)3131

筐体・基板・噂のコーナーでーす。気軽にお電話下さいね。

ペンゴ	7,000円	将棋	20,000円	Wベッド	15,000円
四川省	25,000円	雀王	10,000円	ライフフォース	25,000円
華弥生	18,000円	ナイトギャルサマー	5,000円	ビリヤード	18,000円
ナイトギャル	4,500円	ソニックブーム	40,000円	中華大仙	40,000円
パステルギャル	10,000円	スラップファイト	40,000円	麻雀狂時代	8,500円
マスタッシュボーイ	20,000円	××ミッション	38,000円	マージャンキング	18,000円
セカンドラブ メダル用	24,000円	スーパーリアル麻雀PII	25,000円	シティラブ	20,000円
1943	26,000円	ニュージーランドストーリー	30,000円	バトルフィールド	25,000円
麻雀学園	28,000円	真打	30,000円	リングの王者	40,000円
ザ・マージャン	10,000円	ピット&ラン	20,000円	フェイスオフ	70,000円
ゼビウス	8,000円	スターフォース	38,000円	西遊降魔録	35,000円
チャレンジガール	20,000円	サラマンダ	40,000円	レジオン	10,000円
奇々怪界	8,000円	ジェネシス	28,000円	イアルカンフー	6,000円
大勝負	7,000円	マージャン野郎	10,000円	ベースボール	5,000円
バルガス	8,000円	ジャントツ	6,000円	バトルロード	20,000円
ファイヤートラップ(パネル付)	10,000円	リアル麻雀	5,000円	**オープン5カード(自社製)**	50,000円
エレベーターアクション	9,000円	雀遊	7,000円		
マッピー	10,000円	アメリカンフットボール	18,000円		
		マージャンクラブ	8,000円		

テレビ・メダル共用
PCエンジン用ソフト買い取ります。

オモロン
本社 (株) メクマ
東京都江戸川区松江2-18-16
☎03(652)5296 FAX03(652)8474
振込先 太平洋銀行江戸川支店
当8260189024

めざせハイスコア!!

最近、誤植についての苦情が（今に始まったことではないけど）たいへん増えてしまってご迷惑をおかけしてます。極力なくすように努力します。（校正修業中の担当）

ハイテクセガ青森

青森県青森市新町1-8-10　☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーマスターズ	−11	松ちゃんゲロ	クリア
2	ドラゴンブリード	5,941,500	E-SWAT'S ATTⓒ	クリア
3	ダイナマイトデューク	1,575,290	爆弾貴族-あたたち	クリア
4	ドンドコドン(表)	236,560	狂った君主	50面クリア
5	ワイルドファング㊥	3,768,850	あたたち-タイムかわんね	クリア
6	エリア88	1,812,270	ユニコーンだっきゃーあたたち	めちゃんこ ミッキークリア
7	クライムファイターズ	1,197	アザ姫様	スペシャル・ステージ
8	スーパーモナコGP (AT)	6'27"80	やりますAT JGM	D.P.4,059 1位、2位
9	スーパーモナコGP (4速)	6'18"41	LEIⓒ1984	D.P.4,367 オール1位
10	スーパーモナコGP (7速)	6'12"37	POISON・G	D.P.4,644 オール1位

ハイテクセガ弘前 ☆=3

青森県弘前市駅前2-6-5　☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (AT)	6'26"75	Charm-管理人ⓒ	DP4061 ウェットで2位 今月限りの魅了アサークル
2	スーパーモナコGP (4速)	6'12"44	Charm-管理人ⓒ	DP4520 ALL1位 強い女×3使用
3	スーパーモナコGP (7速)	5'56"00	Charm-管理人ⓒ	DP4822 予選2位 9/9退院復活!!
4	パワードリフト(D)	6'46"88	Charm-管理人ⓒ	ALL1位今月は全部スパられました。(B・S)
5	ワイルドファング(1P)	4,839,950	Charm RSP-M・Y・P㊟	ノーマル2設ALL タル×7残0㊥付
6	イメージファイト	1,285,400	Charm-女装癖有り B・Ben	ノーマル2周ALL㊥ セーラー服が怖い
7	フラッシュポイント	STAGE1-32	Charm-10月から遅番ⓒ	てりやき260円
8	フラッシュポイント	STAGE1-76クリア	Charm PM2:00〜8:30ⓒ	ベーコン280円
9	SDI(旧Ver)	39,807,270	Charm 休憩30分有りⓒ	1MISS SB×29 今月金無し(B・S)
10	SDI(2P)	51,312,570	Charm-B・Sⓒ Charm-ROM92ⓒ	ALLパーフェクト 来月でおわかれ。(B・S)

札幌そごう内ゲームスポット

札幌市中央区北5条西2-1札幌そごう内　☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブリード	1,005,300	FPS-ELF㊛	2-5ボス
2	ドンドコドン	664,580	BREAM-つぼいぼっ	ALL
3	エリア88	1,822,350	BREAM-佐藤キミヒコ	ミッキーALL
4	エリア88	1,760,880	SG-RYU	シンALL
5	エリア88	1,736,740	SG-RYU	グレッグALL
6	ファイネストアワー	1,680,080	BREM-VATSHU	R-4
7	大旋風	2,000,050	BREAM-佐藤キミヒコ	3-66
8	原始島	1,584,500	SG-KI?ⓒ	ALL
9	サイコニクスオスカー	348,300	MMM.Jr	ALL
10	銀河任侠伝	1,080,500	SG-ELF	ALL

プレイシティキャロット旭川店 ☆=10

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F　☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイネストアワー	1,478,690	AION-最強俗物-NCX☒	ノーマル R-4
2	上海II	1,260	KAN	ノーマル R-9
3	クライムファイターズ	180	AION-TIO	ノーマル R-7
4	ゴールデンアックス	326.5	AION-ROX-ULT	ノーマル 男296.5pts
5	ゴールデンアックス	330.5	AION-脱幻想-NCX☒	ノーマル 女300.5pts
6	ゴールデンアックス	341.5	AION-メタル男-NCX☒	ノーマル じいさん311.5pts
7	Xマルチプライ	3,089,100	AION-TIO	ノーマル R-7
8	ポールポジションII	77,120	AION-NCX☒	テスト 252.00リバイバル
9	ポールポジションII	66,070	AION-TIO	シーサイド 292.66リバイバル
10	ポールポジションII	71,630	AION-TIO	フジ 202.17リバイバル

弘前ハイローザスペースランド ☆=10

青森県弘前市土手町15　☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	3,541,300	Charm ×㋠おやじ㊮ⓒ	ノーマル 1-7ボス
2	ファイネストアワー	1,568,120	Charm 管理人ⓒ	ノーマル 1-4ボス
3	オメガファイター	6,669,340	Charm 管理人ⓒ	ノーマル2-7 (100万×0)
4	オメガファイター (スペシャルモード)	19,506,660	Charm 管理人ⓒ	ノーマルALL (100万×10)
5	スーパーバレーボール	72,900	Charm KNOCK OUT!ⓒ	ノーマルALL
6	フラッシュポイント (セレクトなし)	ステージ1〜33	Charm えりりんに逢いたいⓒ	ノーマル
7	エリア88	1,827,520	Charm 姦理人ⓒ	ノーマル ミッキー 永パ無し㊥
8	イメージファイト	1,162,800	Charm-OTL かわうそだからB・Ben	ノーマルALL㊥
9	ドラゴンブリード	1,293,100	Charm MADMAX-KAZAMA	ノーマル2-6
10	飛翔鮫	10,000,000+α	Charm NIKⓒ Charm B・Ben(OTL)	ノーマル

ゲームプラザヴィクトリア ☆=2

北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	11,184,000	T・Y	ALL ノーマル
2	ヴォルフィード	9,999,990	Y・F	ALL
3	Wit's	4,636,040	F・Dumplings	レベル72
4	エリア88	1,788,280	F・Dumplings	ALLシン連付
5	スーパーモナコGP	6'26"05	F・D	P.P DP=4,322
6	ゴールデンアックス	146.5	F・D	ALLスコア233.0
7	ベイルート	539,500	引退記念㊑-CPU-萩野	ALL1ミス
8	クライムファイターズ	271	引退記念㊑-YSS-桑野	R-5
9	WWFスーパースターズ	タイトルマッチ	アルティメットりょうざん	1コイン ウォリアー&ホーガン
10	スラップファイト	10,000,000+α	引退記念㊑-CPU-萩野	10周目

ファミリーランド ☆=2

北海道北見市二条西1丁目㊣デパート3F　☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クライムファイターズ	1,141	JIM	8面
2	ドンドコドン	89,640	HUL-AION-WIN	裏74面 3up×1
3	Wit's	2,224,350	スーパーギャレソン	LEVEL-41
4	フリップル	22,270	AION-HUL-MARIN.A ラブ・アゲイン	4面ふなこし君 何・何・何フォーン!
5	ウィニングラン (テクニカル)	2'21"407	HUL-Absoer-浜松	浜松のWRの記録を知りたいナ!
6	WWFスーパースターズ	2周目1面	HUL-ふくだ君	
7	サイバリオン (実戦編)	14,938,020	HUL-AION- 虹の少年-KGT	200万×2 No.83 しくしくストーリー
8	オーダイン	364,790	AION-FEELING MAY	最終面 女の子ゲーマー
9	ドラゴンブリード	1,204,100	NETERUYO!	2周目最終面 ボスしくしく
10	インベーダー	20,500	HUL-Absoer-浜松	Be popple Pi! Pi!

プレイシティキャロット八戸店 ☆=3

青森県八戸市六日町33　☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(X)	3,045,820	RADISH-TS	入荷初日クリア
2	ダライアスII(W)	3,119,440	RADISH-TS	ノーマル 残機×3
3	ファイネストアワー	1,601,280	RADISH-TS	4面ボス タイムノーマル
4	ダイナマイトデューク	501,650	HON	8面ボス
5	スーパーバレーボール	68,000	RADISH-TS	ALL
6	ウィニングラン (テクニカル)	2'21"645	POWERED by T.Y	ノーマル
7	X-マルチプライ	1,449,700	A.I	4面ボス ノーマル
8	ダートフォックス	4'05"80	筐体キッカー2号 MSP-OAG²-PON㋵	1P
9	天地を喰らう	4,969,700	筐体キッカー1号 INZ	クリア記念
10	オメガファイター	5,191,470	統一サークルは? MSP-OAG²-PON㋵	古いスコアだ!

ハイテクセガ平岸&南7条店 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目　☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	999,999	A、HM、H	ノーマル ライン884 レベル99+α
2	アウトラン (Bコース)	4'37"37	NSP-ULTIMATE -COLUSIII	
3	アウトラン (Dコース)	4'33"09	SOE-FINAL -NEC	3周目の4'33"09
4	イメージファイト	1,064,300	ADEPT-…-ULTIMATE-SYZ	ノーマル1コイン 2-7後半連射なし
5	ライフフォース	10,000,000+α	美味ぽ	ノーマル (南7条店)
6	スーパーコントラ	21,214,080	SAT-うき	ノーマル7機設定 (南7条店)
7	ゲイングランド	21,958,125	JDT-UGM	リトルイージー (南7条店)
8	スーパーマスターズ	10アンダー	Y・U	ノーマル (南7条店)
9	スーパーモナコGP (4速)	4,400	SAT-TOR	6'18"66 (南7条店)
10	ギャラクシーフォース	3,094,130	飛脚-うきさる-家出-ΨIV	ウソ未使用 (ウソつきはどこの誰だ!)

ゲームポイントフリーウェイ ☆=2

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12　☎(011)694-4129

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	8,917,600	IGOP-SJr.	2-7
2	スーパーバレーボール	64,500	BMT-RUN	ALL
3	ドラゴンブリード	8,877,500	IGOP-SJr.	全2周ノーミス クリア
4	クライムファイターズ	979	IGOP-SSY+α	2-7
5	ヴォルフィード	9,999,990+α	IGOP-GCP	クリア100万㋭アリ
6	テトリス	996,942	IGOP-FAD-SCMⓇ	レベル99+α ライン999+α
7	フラッシュポイント (セレクト有り)	1面〜44面	IGOP-SJr	
8	フラッシュポイント (セレクトなし)	全100面クリア	IGOP-SJr.	1コイン(89面スタート)
9	上海II	1,136	大石　大三郎	
10	メインスタジアム	9回ALL(シカゴのみ)	KGM-BMT-PON	ロスアンゼルス使用

プレイシティキャロット仙台店 ☆=42

宮城県仙台市青葉区中央1-2-3第1ビル2F　☎(022)223-8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイネストアワー	5,579,330	SPREAM-I.Z㊝	全2周クリア やりましたぁー!
2	Xマルチプライ	9,921,600	AION-F'ALPHA	2周目6面 ノーマル
3	ダートフォックス(2人)	3'50"27	SPREAM-SHOT㋟ +SAKI㊝	ALL
4	ダイナマイトデューク	721,950	さいばーりゅう㊮	1コイン ALL
5	天地を喰らう (連射付)	5,682,700	㊎出ましたぁー㋲	ALL 張飛
6	WWFスーパースターズ	全8面クリア	CYBER-RYU	1コインALL
7	ドラゴンブリード	9,064,500	SPREAM-SAKI㊝	ALL ノーミス
8	エリア88	1,787,150	SPREAM-I.Z	ALL グレッグ使用
9	スーパーバレーボール	63,600	おーばー㊝	ALL
10	タツジン(連射付)	15,000,000	まなぶ	12周目だと言っていた。

コミュニティスペースNTK ☆=12

北海道恵庭市漁町13　☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII	2,318,200	NOBU	Rゾーン1P
2	ヴォルフィード	全面クリア	イケダくんと ハイテクの学生さん	ノーマル
3	エリア88	1,669,880	SYD	ミッキーALL1P
4	Xマルチプライ	1,085,900	ウカピ由麻	ノーマル
5	スーパーモナコGP (AT)	6'37"59	HIE-きうち	DP=3373
6	スーパーモナコGP (4速)	6'36"87	MYM	DP=3530
7	クライムファイターズ (テーブル)	401	Y・O	7面1P
8	ドンドコドン	169,180	ウカピ由麻	R-42 1P
9	WWFスーパースターズ	入荷しました	2Pプレイのほうが楽しそう!	
10	ドルアーガの塔	復活!この号が出る頃にはないかも?		

プレイシティキャロット琴似店 ☆=6

北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル　☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィニングラン (テクニカル)	2'20"035	NGM-師匠	ゴールイン コースレコード33"952
2	ファイネスアワー	1,865,270	BREM-VATSHU	ノーマルR-4
3	エリア88	1,940,800	BREM-佐藤きみひこ	F-14クリア ノーマル
4	スーパーバレーボール	74,100	BREM-BLuE	クリア ノーマル
5	ダイナマイトデューク	594,850	BREM-VATSHU	R-9 ノーマル
6	ハードドライビング	195,793	BEBE	5周 ノーマル
7	ゴールデンアックス	396.0	BREM-佐藤道行	T-366.0 クリア ノーマル
8	スーパーモナコGP (オートマ)	DP=4.314	TANAKA	合計6'25"42 ノーマル ゴールイン
9	スーパーモナコGP (4速)	DP=4,500	カラオケマン-RTB-EAR	6'12"20 ノーマル ゴールイン
10	スーパーモナコGP (7速)	DP=4,924	ZEUS	5'52"38 ノーマル ゴールイン

ウィルトークタイトー高崎2号店 ☆=6
群馬県高崎市連雀町25 ☎(0273)25-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (Zゾーン上)	3,002,580	ATF-Z-SHA	1コイン クリア ノーマル 3機、ターボなし
2	ダライアスII (Vゾーン上)	3,267,230	ATF-Z-SHA	1コイン クリア ノーマル 3機、ターボなし
3	ダライアスII (Wゾーン)	3,085,840	ATF-UTS(深)	1コイン クリア ノーマル 3機、ターボなし
4	ダライアスII (Yゾーン)	3,214,790	ATF-K.A(深)	1コイン クリア ノーマル 3機、ターボなし
5	ダライアスII (Zゾーン下)	3,416,620	ATF-K.A(深)	1コイン クリア ノーマル 3機、ターボなし
6	クライムシティー	1,403,650	SVD-EVIL(極)	1コイン クリア ノーマル、人質皆殺し
7	ヴォルフィード	9,999,990+α	YAG	ALLクリア 100万×3
8	ドンドコドン(表)	1,586,710	MB-SP♡、JUN(さ)	1コイン R=50 ノーマル、3人
9	ウィロー	2,650,550	SVD-EVIL(極)	ノーマル 2人100万×2、タイムオーバー狙うち
10	フラッシュポイント (セレクト有り)	R-1〜R-87	MB-SP♡JUN(甘)	1コイン、ノーマル

ハイテクセガ高崎 ☆=2
群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88(ミッキー)	1,826,500	ZOO-RX78NT-1	ノーマル
2	エリア88(シン)	1,819,990	NG3-NAT³☆ Gundamest	ノーマル
3	天地を喰らう	5,293,300	クラッシャー、バンバン ピガロ1号	ノーマル
4	ファイティングファンタジー	306,570	GPZ(み)	イージー
5	ドラゴンブリード	391,800	K.T.S	ノーマル
6	スーパーバレーボール	72,100	SRM-Y.from栃木	R-ALL
7	スーパーマスターズ	18HOLE-10	Y. I	ノーマル
8	ゲイングランド(2P)	59,749,345	1P、RABY 2P、WINK FAY	ノーマル
9	スーパーモナコGP (7速)	4,623	TANK	50秒イージー
10	スーパーモナコGP (AT)	3,888	TANK	50秒イージー

ハイテクセガ桐生店
群馬県桐生市末広5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (AT)	3,828	MANSEL	
2	スーパーモナコGP (4速)	4,329	BENETON	
3	スーパーモナコGP (7速)	4,673	NANNINI	
4	エリア88 F-20	1,850,790	EAST-からあげ (副)-MAX(長)	
5	エリア88 F-14	1,833,400	誤植はやめてね ZIL-APPLE	
6	エリア88 A-10	1,738,150	誤植はやみてくれー NAL	
7	ヴォルフィード	9,999,990	M. S	1コインALL
8	フリップル	93,140	だるいNOB	
9	最後の忍道	1,460,600	ぴちゃ	イージー4機 1コイン ALL
10	ファイティングファンタジー	292,980	byBEN	ALL パーフェクト×4

ジャックアンドベティ ☆=1
群馬県太田市東本町18-13 ☎0276(22)1136

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クライムファイターズ	813人	よしやのあきこ	BOSS-ST
2	WIT'S	1,511,280	ZIL-APPLE	レベル26
3	ダライアスII	2,403,280	EAL	ZONEABEHM 連射無
4	ゴールデンアックス	423.5	YAS	ALL(ギリアス)
5	テトリス(ハード)	ライン649	・・Z	999,999+α
6	テトリス(イージー)	717,409	YAS	ライン654 レベル99
7	スーパーマスターズ	-14	S・O	18面 2イーグル 10バーディ
8	Xマルチプライ	2,982,600	MID	ST7 BOSS
9	クライムシティー	206,800	MID	ST4
10	スーパーバレーボール	73,500	HAK	ALL

筑波学園キャロットハウス ☆=4
茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイネストアワー	5,491,020	ファイネストおやじー LSP-MSO-08-YUN	ノーマル 全2周クリア
2	Xマルチプライ	5,275,900	NEB Xマルチおやじ	ノーマル 3機 2-1
3	ダートフォックス(1P)	3'54"17	LSP-MSO-06-OUT	ノーマル ゴール 敵車有
4	ダイナマイトデューク	558,650	LSP-SAY	ノーマル 8面ボス
5	テトリス	999,999	SDI-BOSTON	ノーマル 533ラインでカンスト84回目のカンスト
6	スプラッターハウス	1,125,900	DSK	ノーマル ALL
7	飛翔鮫	10,000,000+α	LSP-TOP-K³ NEB	19-2 残22 ノーマル 18-5 残27 3機
8	大旋風	10,000,000+α	IKN-TIS LSP-MSO-06-OUT	ノーマル 3機 15周目
9	サンダークロス (旧Ver) (1P)	10,000,000+α	ARS(ビックカツ使用)	ノーマル 3機
10	究極タイガー	9,795,550	NEB	イージー 3機 4-9 921エリア

マリーン5 ナムコランド
山形県酒田市中町2-5-1 ☎(0234)26-0029

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン (イージー)	2'04"700	Fight!! DWAさん	ノーマル設定
2	ウイニングラン (テクニカル)	2'21"257	Fight!! DWAさん	ノーマル設定
3	クライムファイターズ	108	SGG-ENG	1コイン 4面
4	天地を喰らう	5,016,000	加奈ちゃん(す)	劉備オールクリア
5	フェリオス(ハード)	761,030	レッドミラージュ	ノーマル設定 オールクリア
6	ファイネストアワー	396,520	SGG-「CA18DE」ENG	R3
7	スーパーバレーボール			
8	天聖龍	13,434,500	MINORU(す)	ノーマル設定 オールクリア
9	ブラストオフ	777,950	SGG-ENG	ノーマル設定 オールクリア
10	アクトフェンサー			

ゲームイン・クーガー ☆=1
山形県鶴岡市本町1-8-44 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88(F-20)	1,792,180	MINORU(す)	クリア
2	エリア88(F-14)	1,814,090	MINORU(す)	クリア
3	エリア88(A-10)	1,789,850	MINORU(す)	クリア
4	エリア88(2P)	1,286,700 + 1,297,400	うっ!ちぃみるう、AKR	クリア F-20、F-14使用
5	ターボアウトラン (オートマ)	9'10"60	IHI	クリア
6	ゴールデンアックス	偏差値=322,5	AKR	ノーミス・クリア じじい使用
7	サンダークロス	1000万+α	MINORU(す)	
8	ダブルドラゴンII	165,650	(正)	ラスト・ラウンド
9	天地を喰らう(趙雲)	5,210,700	ZZZ-MIKA	クリア ぬぬぬぬぬ-バオバオ
10	クラックダウン	250,502	MOI	ラウンド3-4

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=6
山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (下のZゾーン)	3.128,820	ZAO-HIR	ノーマル (連) 下のZゾーン クリア
2	ファイネストアワー	891,480	T. Y	ノーマル RD.4
3	ダートフォックス(1P)	3'54"82	MARO	ノーマル クリア
4	ヴォルフィード	9,999,990	パンティー	ノーマル 全面クリア
5	ハードドライビング	386,745	T. YOKOYAMA	ノーマル
6	ドラゴンブリード	6,078,400	MINORU(す)	ノーマル 全2周クリア 残機4 1ミス
7	チャンピオンレスラー	15,304,800	K. M	ノーマル 全面クリア
8	ターボアウトラン	8'20"07	ATM どっぎゃん	ノーマル GOAL マニュアル
9	ギャングウォーズ	499,720	YSK	全面クリア、ランクイージー タイムイージー
10	テトリス(イージー)	999,999+α	EOS YASHI(ぼ)	オールカンスト オールカンスト847達成

ナムコスカイランド
福島県郡山市中町13-1 うすい百貨店内 ☎(0429)32-0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,331,500	EXC	ALLクリア
2	ファイネストアワー	422,700	K. A. S	3面
3	エリア88	483,900	佐々木	8面 シン
4	エリア88	410,000	佐々木	8面 ミッキー
5	エリア88	409,080	柳沼新一	8面 グレッグ
6	オーダイン	734,340	ZXY(高校生)	1コイン全面クリア
7	オーダイン	345,570	阿久津(小学校3年生)	
8	ワルキューレの伝説	1,302,220	?	ALL
9	源平討魔伝	全面クリア	酒井	1コイン 全面クリア
10	ポールポジション	56,030点 234"35クリア	カーズ泉	シーサイドコース TOPスピード 350km

ゲームランド小山 ☆=1
栃木県小山市中央町3-6 ☎0285(23)0908

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フラッシュポイント (セレクト有り)	1〜100面クリア	水色ブロックがライバル MB-ZZ-DIR(R)	Aボード ノーマル 1コイン計32面選択
2	ターボアウトラン (マニュアル)	8'47"64	MB-Z(Z)Z-RVR	ノーマル もっとNEW GAME入れろ
3	ターボアウトラン (オートマ)	9'03"73	ACW	ノーマル X∞入れろ おおおー
4	グラディウスII (4-F)(連)	1,451,500	NEW GAME入れろ 入れろ 入れろ カニ!	ノーマル グラIII入れろ ーいとむなし
5	ゲイングランド(1P)	31,379,495	幻のX68000(R)	ALL タイムイージー ランクノーマル
6	ゲイングランド(2P)	61,378,145	KEN&Y.I	ALL タイムイージー ランクノーマル
7	イメージファイト(連)	1,506,900	[あ]	ノーマル 5機 2-7後半
8	サイコソルジャー(1P)	1,878,900	SRM-LOW	ALL 5機
9	テトリス(イージー)	999,999	おめでとうたけしくん	オールカンスト
10				

プレイランドファンタジー ☆=5
宮城県仙台市青葉区中央1-7-6 西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88	1,822,660	WA.	シン、1コイン ALL
2	エリア88	1,842,600	DRACOLL	ミッキー、1コイン ALL
3	エリア88	1,788,290	BEAKER副会長(愚宇天)	グレッグ、1コイン ALL
4	チャンピオンレスラー	30,288,600	CYBER-RYU	1コイン ノーマル ALL
5	WWFスーパースターズ	全8面クリア	CYBER-RYU	1コイン ノーマル ALL
6	DJボーイ	983,300	CYBER-RYU	ノーマル 9人 ☆99 残5
7	スーパーバレーボール	63,500	SPREAM-Y.U	1コイン ノーマル ALL
8	ドラゴンブリード	1,069,200	LRS	1コイン ノーマル ALL
9	インセクターX	858,000	SPREAM-SAKI(天)	1コイン ノーマル ALL
10				

ゲームコーナーロム
宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイネストアワー	1,851,980	RYUZI(MARS)	ノーマル 4面
2	Wit's(1P)	1,108,700	TAG(MARS)	3人 ノーマル 26面
3	ドンドコドン(1P)	225,000	Gec	3人 ノーマル ALL(表)
4	キャッスルオブドラゴン (1P)	1,993,110	TROPICAL-CAT	3人 ノーマル 7面(真のDRAGON)
5	エリア88(1P)	1,829,640	DRACOLL	ノーマル ALL ミッキー
6	キューブリック	5,438,920	TAG(MARS)	ノーマル ALL
7	ドラゴンブリード	1,214,100	FXT-TON	3人 ノーマル 2-5
8	ストリートスマート(1P)	1,072,700	KAWAKAMI	2人 ノーマル 8人目 レスラー
9	大旋風	4,221,430	FXT-TON	3機 イージー 7-20
10	オメガファイター(2P)	5,844,880	FXT-TON FXT-OMI	3機 ノーマル 2P共ALL

ゲームランドキンコンカン
宮城県仙台市若林区土樋45-3 ☎(022)257-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブリード	9,001,500	かとるあぶそ ver.1.5	ノーマル・3人設定 ALL ノーミス
2	エリア88(シン)	1,901,520	かとるあぶそ ver.1.5	ノーマル設定 ALL かせぎ有
3	エリア88(ミッキー)	1,832,290	WA.	ノーマル設定 ALL かせぎ無
4	エリア88(グレッグ)	1,804,360	CRUSHER-MEW(み) ver.1.4	ノーマル設定 ALL かせぎ無
5	天地を喰らう(張飛)	5,353,500	かとるあぶそ ver.1.5	ノーマル設定 ALL金仙丹×2
6	天地を喰らう(劉備)	5,453,000	かとるあぶそ ver.1.5	ノーマル設定 ALL 金仙丹×3
7	天地を喰らう(関羽)	5,230,900	かとるあぶそ ver.1.5	ノーマル設定 ALL 金仙丹×1
8	天地を喰らう(趙雲)	5,186,700	MAO(わ) ver.1.6	ノーマル設定 ALL 金仙丹×2
9	ゴールデンアックス	470.5	G.O	ノーマル設定 アックス使用 ALL
10	オメガファイター	10,271,240	ベンドリア佐藤	ノーマル・3機設定 ALL

DLL屋内遊園地秋田店 ☆=3
秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88(1P)	1,728,410	MOO	ノーマル設定 1コインALL
2	チャンピオンレスラー	31,778,900	HIT	ノーマル設定 1コインALL
3	ドラゴンブリード	5,746,000	MOO	ノーマル設定 2周クリア
4	Xマルチプライ	6,560,800	MOO	ノーマル設定 2-1
5	クライムシティ	1,351,350	MOO	ノーマル設定 1コインALL
6	天地を喰らう	5,263,800	ばきゃまつたこめ	ノーマル設定 1コインALL
7	インセクターX	670,600	MOO	ノーマル設定 1コインALL
8	フラッシュポイント	85,420	MAL	ノーマル設定 38面
9	ゴールデンアックス	偏差値=344.5	MOO	ノーマル設定 1コインALL
10	エリア88(2P)	2,563,620	MOO、あっち	ノーマル設定 ALLクリア

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9
山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (7速)	5'57"86	T. YOKO	D.P=4,854 ノーマル設定
2	スーパーモナコGP (オートマ)	6'28"95	RMC-SHO	D.P=4217 ノーマル設定
3	ターボアウトラン	8'12"20	ATM-ドッギャーン	ムービングタイプ ノーマル設定
4	ゲイングランド(1P)	32,239,705	AMP-S.K	敵ノーマル200秒設定 全面クリア
5	ドラゴンブリード	602,800	KANE-CLEF-(L)	1コイン6面 ノーマル設定
6	ドンドコドン (表、1P)	536,490	KGB-KJT	1コイン全面クリア ノーマル設定
7	ワルキューレの伝説 (1P)	1,062,460	RMC-初心者	1コイン全面クリア ノーマル設定
8	ワイルドファング(1P)	197,750	G.BUSKERS-HIDOI	最終面 3人 ノーマルランク設定
9	ファイティングファンタジー	282,110	Y. H	1コイン全面クリア ノーマル設定
10	上海II	682	MENKO	5面 ノーマル設定

書店（帖合）印
部数　　　　　　冊

ゲーメスト

No.15	No.29
No.17	No.30
No.18	No.32
No.20	No.33
No.22	No.34
No.24	No.35
No.25	No.36
No.26	No.37
No.27	No.38

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.15	('87	12月号)
No.17	('88	2月号)
No.18	('88	3月号)
No.20	('88	5月号)
No.22	('88	7月号)
No.24	('88	9月号)
No.25	('88	10月号)
No.26	('88	11月号)
No.27	('88	12月号)
No.29	('89	2月号)
No.30	('89	3月号)
No.32	('89	5月号)
No.33	('89	6月号)
No.34	('89	7月号)
No.35	('89	8月号)
No.36	('89	9月号)
No.37	('89	10月号)
No.38	('89	11月号)

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●月末シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲームセンター				
	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長		印

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

キリトリ線

No.15('87 12月号)
特集:AMショー



No.17('88 2月号)
特集:ゲーメスト大賞



No.18('88 3月号)
特集:新作ヘリ会戦



No.20('88 5月号)
特集:AOUショー



No.22('88 7月号)
特集:グラII攻略



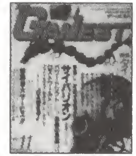
No.24('88 9月号)
特集:地獄めぐり



No.25('88 10月号)
特集:ロストワールド



No.26('88 11月号)
特集:サイバリオン



No.27('88 12月号)
特集:AMショー



No.29('89 2月号)
特集:ゲーメスト大賞



No.30('89 3月号)
特集:アイレムの全て



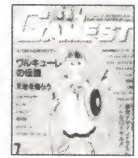
No.32('89 5月号)
特集:AOUショー



No.33('89 6月号)
特集:セガがあつーい



No.34('89 7月号)
特集:ワルキューレの伝説



No.35('89 8月号)
特集:ドライブゲーム



No.36('89 9月号)
特集:大阪89AMショー



No.37('89 10月号)
特集:グラIII発進



No.38('89 11月号)
特集:AMショー



君こそゲーメスト！

ゲーム		スコア	名前	店名
Xマルチプライ		16,528,800	金をかせげ!! アウトランだ F.Lだ MIU	ゲームプラザ（熊本）
ファイネストアワー		6,168,880	元ダライ少年の弟子!! SAF	ゲームプラザ（熊本）
スーパーバレーボール		79,600	福山に強制送還!? REMIA	個人申請 JOY BOX LYON（東京）
スーパーモナコGP	AT	6'15"79 D.P＝4502	強力馬力 POL（WET ㊙技使用）	B.C京都（京都）
	4速	6'02"46 D.P＝4633	CYCLONE HURRICANE	個人申請 ゲームプラザ豊中（大阪）
	7速	5'40"76 D.P＝5044	のびてあと1秒 Jha（実はくるひい）	個人申請ゲームジョイグラップ（東京）
フラッシュポイント	セレクトなし	1〜46	SSC—VAP	PC巣鴨（東京）
			最初の7個が7種類 SSC—VAP	荏原ゲームコーナー（東京）
	セレクトあり	1〜100面クリア	水色がライバル MB—ZZ—DIR(R)	ゲームランド小山（栃木）
			レベル13で百面突入 VAP君がライバル(回)(転)君	荏原ゲームコーナー（東京）
チャンピオンレスラー		60,599,100	すパッテ参上 すパッテ解決 ZEUS	ゲームセンターコパIII（神奈川）
スーパーマスターズ		−17	FKY	イエローハット（愛知）
			AIR	個人申請ファンタジアキャロット（神奈川）
クライムシティ		全面クリア	全国11店の皆様	
ダイナマイトデューク		1,646,790	TYRANT—EXE(女)	ハイテクノーベル神保町（東京）
DJボーイ		1,028,500	G.P.K	荏原ゲームコーナー（東京）
ダライアスII	上のZゾーン	3,136,880(連)	Mr.まさし君(す)	ハイテクノーベル神保町（東京）
	上のVゾーン	3,384,670(連)	TYRANT—ひむ(ご)	
	Wゾーン	3,485,930	IML—UUU(た)	イエローハット（愛知）
	Xゾーン	3,376,910	URX—TEC	個人申請ファンタジアキャロット（神奈川）
	Yゾーン	3,374,400	YUJ	イエローハット（愛知）
	下のZゾーン	3,445,280		
	下のVゾーン	3,054,940	IML—UUU(た)	
インセクターX		863,000	全国4店の皆様	
Wit's		7,216,390	P.M.C.筋肉ムチムチ MIU	ゲームプラザ（熊本）
ダートフォックス（1P）		3'53"77	SURPASSER—ROT(河)	個人申請 PC烏山（東京）
クライムファイターズ	テーブル	2,345	Disp—両部門征覇	ゲームセンターニューチャンピオン（岡山）
	アップライト	724	Disp—..A	ハイテクセガ表町（岡山）
スカイアドベンチャー		10,526(連)	URX—SUM	ゲームセンターUFO（神奈川）
WWFスーパースターズ		全面クリア	全国6店の皆様	
ストリートスマート		2,636,800	Gyother—LCN（THC）どま	アミューズ&レストメイヨー（兵庫）
ウィロー		2,650,550	SVD—EVIL(極)	ウイルトークタイトー高崎2号（群馬）
E-SWAT		2,494,100	Disp—..A	ハイテクセガ表町（岡山）
ワイルドファング		4,839,950(連)	Charm RSP—M・Y・P(佳)	ハイテクセガ弘前（青森）

ハイスコア番外地（★はつきません）

ゲーム		スコア	名前	店名
クラックダウン（ニューバージョン）		5,197,088	STI(た)非実力派	個人申請 PC駒沢（東京）
キューブリック		7,022,370	CYGNUS	ゲームプラザ（熊本）
ゲイングランド	1P	31,531,405	GOR—コスモ爆発!! TNC(会)(念)	ハイテクセガ金沢（石川）
	2P	62,636,705	M.U.V早く送ってくれ コンビ NOR & MIU	ゲームプラザ（熊本）
ウイニングラン（イージー）		1'59"400	C & P—CHU.Q	個人申請 スーパーボーイ（東京）
USクラシック（18ホール）		−13	VMT—DAN	大船ビーバー（神奈川）
原始島		1,659,300	PIA—CNT！ 狭い所は嫌だ！	タイトピア木屋町（愛媛）
ナイトストライカー（Uゾーン）		76,501,880	ナイトサイクラー！ EXCEL—RVS—R.Y（どたんば）	キャッスル & YOU²（東京）
破兆		473,100（6面）	うどんそば、おかぴい	モンキーハウス本館（福岡）
キャッスルオブドラゴン		1,993,110（7面）	TROPICAL—CAT	ゲームコーナーロム（宮城）
メタルホーク		13901(連)	G.M.C. えるす	モンキーハウス本館（福岡）
ホラーストーリー		7,858,200	VMT—DAN	大船ビーバー（神奈川）
アクアジャック		2,493,800	AQUA歴11日!! EXCEL—SSC—VAP	キャッスル & YOU²（東京）
マスターオブウェポン		3,922,260	PIA—R—1!! うーん、ここは狭い！	タイトピア木屋町（愛媛）
SDI（4機）		79,636,720	やんちゃ姫 GTO(R)TM	個人申請 レジャーシティゴールド（京都）

今月の一番人気はXマルチプライ。最終面の稼ぎで全てが決まってしまうのがポイント。安地も多いが最終的には全てのボスを倒すことになるかも（もうやってたりして）。
ファイネストアワーは早くも2周クリアされてしまいました。あとは時間の限り稼ぐことになりますがかなりきびしい!?
スーパーモナコGPもそろそろ極まってきたか？ 伸びても1秒以下でしょう。
フラッシュポイントも100面クリア（セレクトあり）が出てしまいました。今後はセレクトなし（面飛ばしなし）のみになります。セレクトあり部門でいい集計方法があればお手紙下さい。（最少ライン数や最少（多）面など）
チャンピオンレスラーは使用キャラをコブラにして稼ぐそうです。
クライムシティは永久パターンが発見されたそうなので打ち切ります。（今年のタイトーは永パが多いぞ）
注目のダライアスIIですが、2つあるVとZゾーンはそれぞれ内容が違うので別集計にしました。ランクも一応ノーマル（B）です。連射装置は基板についているものと各自で作ったものがあるそうです。（後者はPC巣鴨とハイテクノーベル神保町にあるそうです。基板についているのよりも速いそうです。うーむ。）
インセクターXは、このスコアが一応の限界点らしいので打ち切ります。
ハイスコア集計方法は現在検討中ですが、できるだけプレイヤーの意見を尊重したいのでお手紙をお待ちしております。（悠理）

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88	1,823,020	B. B.	ノーマル、ALLクリア 自機F14(2人目)
2	チャンピオンレスラー	50,402,000	けんけんみんみん ジンジロゲー(謎)	ノーマル ALLクリア コブラ使用、TIME3:00
3	天地を喰らう	5,262,900	もぐたん登場	ノーマル、ALLクリア 張飛使用
4	クライムファイターズ	256	T&F、KOT	ノーマル、4面
5	ヴォルフィード（ニューバージョン）	9,999,990＋α	戦闘狂NUKEGAKE	ノーマル ALLクリア 百万×8（クリア2名）
6	クライムシティー	1,371,550	ほーほけきょのすけきよ(謎)	ノーマル、1クレ ALLクリア
7	ドラゴンブリード	810,900	わかげのいたりではげちゃびん(謎)	イージー3機 1-6
8	フラッシュポイント（セレクトなし）	134,231	T&F、KOT	ノーマル R1〜R33クリア 33THE END
9	テトリス	カンスト字ライン数596	KOJI	ノーマル点数999999＋α レベル99＋α
10	大旋風	3,618,090	ポニー店員だったS.K	ノーマル6周目AREA15 1UP×3

ハイテクセガ柏店 ☆=5

千葉県柏市柏1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP	4,883	UMR-L	ノーマル 各1位
2	エリア88	1,745,290	GRA-LFA	ノーマル シン君 ノーショッピング
3	スーパーバレーボール	67,500	JECの今岡岳来君	ノーマル ALL やった！
4	ヴォルフィード	3,329,450	A.Z	ノーマル 全面クリア、16面
5	ドラゴンブリード	504,300	MKT	ノーマル 3面 ヘタクソ
6	DJボーイ	158,200	JECの今岡岳来君	ノーマル 特になし
7	ダイナマイトデューク	251,760	PRY-YSP	ノーマル 5面
8	チャンピオンレスラー	17,623,320	T.KN.堀	ノーマル ロッキー、ガーナー
9	フラッシュポイント	132,522	SGF-MAC	SGF会長!!
10	クライムファイターズ	325	SGF-IWA	SGF No.2の男 勉強中

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=72

東京都豊島区巣鴨1-15-1 巣鴨センタービルB1 ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII（下のVゾーン）	2,889,460	URX-ODA-Z(仮)	ノーマル ターボ付
2	ダライアスII（下のZゾーン）	3,401,220	星白金HiR(馬)	A-B-E-I-N-T-Z
3	ファイネストアワー	1,798,370	FANCY-KETOSE	STAGE4 ノーマル
4	フラッシュポイント	STAGE1-46	SSC-VAP	面とばしなし ライン238 318,393pts.
5	スーパーモナコGP（AT）	6'17"08	超セコ Jha	D.P.4482
6	スーパーモナコGP（7速）	5'42"50	あと2秒はきついよJha	D.P.5024
7	グラディウスII①FF	10,000,000＋α	めぞん一刻	14-1 残22 4機設定 イージー 連射無
8	グラディウスII②FF	10,000,000＋α	めぞん一刻	12-5 残45 4機設定 イージー 連射有
9	Xマルチプライ	1,133,600	AYA	ROUND4 ノーマル
10	シークレットエージェント	1,092,700	ZERBERUS-K.M（KSE）	ALL ノーマル

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=3

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII（Wゾーン）	3,375,440	畠山君元気-TOPAZ(ゆ)	Wゾーン
2	ダライアスII（Xゾーン）	3,145,870	畠山君元気-TOPAZ(ゆ)	Xゾーン
3	ダライアスII（Yゾーン）	2,922,380	TCL-ARC-ずっちょん	Yゾーン
4	Wit's	2,076,150	おおたに たかし	37ROUND
5	タスクフォースハリアー	4,863,000	しみちょん	2周目1面
6	ドラゴンブリード	2,731,400	SAT	STAGE12クリア
7	破兆	378,000	頭狂企画YMP	
8	上海II	650	K.K	5面
9	E-SWAT	691,400	MANT-GALDIN	ステージ3-3
10	ダライアス（旧）	8,163,210	JET	ACEINTZクリア 51200×1 設定ハード

ハイテクノーベル神保町店 ☆=20

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII（上、Zゾーン）	3,136,880	Mr.まさし君 (す)	ノーマル 全面クリア (連) ライバル超女
2	ダライアスII（上、Vゾーン）	3,384,670	TYRANT-ひむ (ご)	ノーマル 全面クリア (連) 激怒超女
3	ダライアスII（Wゾーン）	3,481,720	TYRANT-ひむ (い)	ノーマル 全面クリア (連) 手を入れないで
4	ダライアスII（Xゾーン）・	3,353,590	TYRANT-ひむ (そ)	ノーマル 全面クリア (連) 見るだけじゃなく
5	ダライアスII（Yゾーン）	3,292,200	TYRANT-ひむ (つ)	ノーマル 全面クリア (連) ゲームもやれ
6	ダライアスII（下、Zゾーン）	3,397,570	TYRANT-EXE (よ)	ノーマル 全面クリア (連) 超女
7	ダライアスII（下、Vゾーン）	2,942,100	TYRANT-ひむ (い)	ノーマル 全面クリア (連) 愛されるのは
8	インセクターX	863,000	TYRANT-MIU (そ)	ノーマル 全面クリア ゴ・メ・ン・♡
9	クライムシティ（1P）	1,387,900	TYRANT-MAC (超)	ノーマル 全面クリア 残=0 新宿女は
10	ダイナマイトデューク	1,646,790	TYRANT-EXE (女)	ノーマル 全面クリア まだ甘草四郎(3才)

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22　☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88	1,816,640	G. T	1コインオール ニュースター
2	スカイアドベンチャー	8,305	KM	1コインオール ニュースター
3	ドンドコドン	136,780	M. O	32面 ニュースター
4	ゴールデンアックス	偏差値=286.5	ゆうじ	ニュースター
5	天地を喰らう	4,938,900	S. I	ニュースター
6	ウィロー	1,385,600	T. S	1コインオール ニュースター
7	大旋風	1,135,370	7X	ニュースター
8	スーパーバレーボール	48,200	松ちゃん	ワールドカップ USA ニュースター
9	オメガファイター	707,030	PIUARS	エリア4 上高地
10	トンマ	775,200	CHG	1コインオール 上高地

プレイシティキャロットIN甲府店(甲府周辺集計) ☆=7

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所　☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイネストアワー	1,598,650	C&PILM(Z)	1コイン 4面
2	エリア88	1,849,820	KEI	1コイン ALL F-14使用
3	フラッシュポイント	57,805	RAN	77面
4	スーパーマスターズ	9アンダー	ラッキーイケダ	1コイン イーグル
5	スーパーバレーボール	73,800	aいむにーズ	K. I
6	ヴォルフィード	9,999,990	RUN	1コインALL他2名
7	大旋風	10,000,000+α	究極オサダ	R=15 1UP=1
8	ウィロー	1,632,400	GN-LUCY	1コイン ALL
9	天地を喰らう	5,189,800	C&P DAR	関羽 ALL 1コイン
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆=1

長野県松本市中央セントラルビル地下　☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイネストアワー	1,401,100	ESP-No2	ゴールまで0.7m
2	チャンピオンレスラー	40,142,800	HCM-SSH-MOLE=宇宙人	ALL コブラ使用
3	ダートフォックス	3'55"64	T. Y	2人プレイ
4	エリア88	1,813,110	HMX-松本	ALL ミッキー使用
5	ダイナマイトデューク	1,297,560	HCM-SSH-MOLE=宇宙人	ALL 残(D)×6
6	アウトラン	4'32"43	Tiry-MID(ら)	Dコース
7	Xマルチプライ	2,484,800	S.E.R-K.K	7面 昨日入ったばっか
8	プラスアルファ	1,000万+α	Toy-Pop	3人目のカンスト
9				
10				

がらんがらん ☆=2

長野県駒ヶ根市赤穂6043　☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャウォーリアーズ	199,840	GAA(だ) いまさらおもしろい	6面 パングラピストル ぱんぱーん
2	ニンジャウォーリアーズ(2P)	267,360	(だ)GAAとC-Lufy	6面くの一君 忍者さん ナイフアーミのバーカ!!
3	エリア88(F14)	1,793,320	谷口さん(ATM)	ALL 54万ぐらい
4	エリア88(A10)	1,273,300	ZZA(か)	ALL 初クアアリ
5	エリア88(F20)	1,784,170	N-VIP(ら)様	ALL 539,170
6	エリア88(2P)	2,468,140	(だ)AKOとC-Lufy	F14 F10 ALL 気合パワー
7	サイバリオン(基礎編)	9,187,110	(だ)GAA(リバイバル)	ALL 100万×3 残3
8	ストリートファイター(2P)	830,800	F・TMボスGYA	ALL
9	天地を喰らう(劉備)	4,804,300	ZZA!(か) これが兵法じゃーあ	ALL
10	天地を喰らう(2P)	5,324,700	ZZA!(か)とHHT(か)	趙雲のみALL 劉備最終面で死す

がらん3 ☆=3

長野県伊那市大字伊那1951-16　☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(工場設・連有・Vゾーン)	2,839,320	PST-NPIP	ALL〔V〕
2	ダライアスII(工場設・連有・Wゾーン)	3,256,190	PST-NPIP	ALL〔W〕
3	ダライアスII(工場設・連有・Xゾーン)	3,129,530	PST-HIRO(P)	ALL〔X〕残6
4	ダライアスII(工場設・連有・Yゾーン)	3,116,470	PST-Nピーアイピー	ALL〔Y〕
5	ダライアスII(工場設・連有・Zゾーン)	3,274,890	PST-NPIP	ALL〔Z〕
6	サイバリオン(実戦編)	21,405,550	PST-NPIP	ALL No.93
7	TATSUJIN	1000万+α	駒沢公園爆竹隊 オペラ男(猿)	7-4 残2 4人目です
8	ファイネストアワー	533,190	PST-FGD 地下鉄童子(R)	R-4 低い!
9	エリア88(1P)	1,855,970	PST-NPIP	ALL
10	SDI(旧バー・ノーエプリ)	11,523,950	ずんたたぱあっち (で)²(池)	ノーミス ALLパーフェクト

プレイシャトー ☆=23

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 泰光ビル2F　☎(045)251-8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーバレーボール	67,200	ILG-おじゃる君(南国)	全面クリア
2	チャンピオンレスラー	28,870,100	I.L.G.NEO(南国)	全面クリア
3	インセクターX	854,400	ILG-おじゃる君(南国)	全面クリア
4	キューブリック	6,440,240	KCN(南国)	全面クリア
5	ファイネストアワー	481,930	?	
6	Xマルチプライ	5,282,500	ILG-おじゃる君(南国)	2-1
7	クライムシティー	56,400		
8	DJボーイ	133,000		
9	エリア88	1,260,940	MP4	全面クリア(ノーマル)
10	オメガファイター	679,000	二瓶	

ゲームセンターUFO ☆=44

神奈川県相模原市高根1-2-4　☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X-マルチプライ	11,625,700	URX-ZST-ART	全面クリア、ノーマル 3設(連)
2	スカイアドベンチャー(1P)	10,526	URX-SUM	全面クリア、ノーマル、3設 残=2(連)
3	DJボーイ(1P)	466,100	URX-SKG	3面ボス、ノーマル、5設
4	Wit's(1P)	3,056,530	CAT	43面、ノーマル、3設
5	チャンピオンレスラー(1P)	47,871,100	URX-EXS	全面クリア、ノーマル コブラ使用
6	フラッシュポイント(1P、セレクト無し)	R.1～R.32クリア	URX-EXS	スコア、162,104 ノーマル
7	ダートフォックス(3P)	3'57"29	なぞの3人	敵車ノーマル、タイムイージー
8	天地を喰らう(1P、張飛)	5,613,600	でしのでし	全面クリア、ノーマル 金仙丹×4、(連)
9	天地を喰らう(1P、劉備)	5,608,400	FGK-(乱)	全面クリア、ノーマル 金仙丹×5、(連)
10	天地を喰らう(1P、趙雲)	5,650,700	FGK-(乱)	全面クリア、ノーマル 金仙丹×4、(連)

大船ビーバー ☆=3

神奈川県鎌倉市大船1-24-11 威辺利亜ビル2F　☎0467(44)1782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チャンピオンレスラー	50,786,500	うまずる男(首)	ALL まだのび～る
2	インセクターX	858,900	VMT-ABU	ALL
3	クライムシティ	1,423,000	VMT-ABU	ALL
4	アクアジャック	1,889,800	VMT-ABU	ALL
5	U.S.クラシック	−13	VMT-DAN	HOLE OUT
6	ホラーストーリー	7,858,200	VMT-DAN	ALL
7	大旋風	10,000,000+α	M.K PCK	R15 残9 R17 残19
8	P-47	20,000,000+α	ECM-FISCHER	エリア146(19-2) 残38
9	TATSUJIN	20,335,040	M. K	14-3
10	トップランディング	878	横浜商工の米沢茂樹	ALL

ゲームセンターコパIII ☆=3

神奈川県秦野市南矢名62-42　☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	9,102,800	CGT-あと少しで 四天王-ZEUS	2周目7面ボス ノーマル
2	ファイネストアワー	4,518,450	CVM-血祭り君	2周目4面 ノーマル
3	チャンピオンレスラー(1P)	60,599,100	すパッテ参上 すパッテ解決ZEUS	ALL コブラ使用
4	チャンピオンレスラー(2Pトータル)	39,251,000	N.ARC-TEL&かまし	ALL コブラとニトロ
5	Wit's	1,149,330	N.ARC-ZAP	レベル28 ノーマル
6	スーパーバレーボール	71,700	N.ARC-ATU	ALL ノーマル これで引退
7	フラッシュポイント(セレクトなし)	ステージ1～21	CGT-誰かゲイン教えて-ZEUS	
8	フラッシュポイント(セレクト有り)	ステージ1～65	かまし-ナイスト神体なじじい	
9	ドラゴンブリード	4,035,600	CGT-なんじゃこりゃ 悪体ZEUS	ALL ノーマル 残×2
10	テトリス(カンスト時ライン)	ライン556	N.ARC-ZAP	全消しなし ノーマル ランダムVer

ジョイランドオレンジ ☆=2

神奈川県小田原市扇町4-8-18　☎(0465)34-3116

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大旋風	2,769,090	S・T	4-58
2	テトリス	999,999	S・T	イージー レベル99 ライン640
3	ヴォルフィード	5,269,990	周二 しゅうじ SYUUZI	10面
4	スーパーモナコGP	3,712	Y・T	?
5	フラッシュポイント	109,785	三輪英実	
6	インセクターX	709,700	三輪英実	ALLクリア
7	フリップル	85,390	田伴	ステージ13
8	チャンピオンレスラー	15,074,300	F・K	
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆=55

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内　☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フラッシュポイント(面飛ばし無)	1～46	最初の7個が7種類 SSC-VAP	ノーマル ライン330 レベル63
2	フラッシュポイント(面飛ばし有)	1～100	レベル13で百面突入 VAP君がライバル(回)(転)君	ノーマル ライン139 レベル15
3	DJボーイ	1,028,500	G. P. K	ノーマル ALL
4	Xマルチプライ	12,786,300	MBK!!(万引き神体H.S)	ノーマルALL ボロボロ 王子署がライバル
5	WWFスーパースターズ	ALL(8面)CLEAR	EGC-(神宮寺)-STR	ノーマル 1クレジット ついにやったぜ!!
6	インセクターX	863,000	JAG-WOP(ツルータス!)	ノーマル ALL 残0 限界!?
7	Wit's	4,660,510	JAG-ML(美)-Y.I	ノーマル (激)イカ!! RD.74
8	ダートフォックス	3'55"63	JAG-ML(美)-Y.I	ノーマル ALL む無夢ムむずいっす。
9	スーパーマスターズ	−15	EGC-ML(美)-(元)MKZ	ノーマル ALL (3イーグル、9バーディー)
10	ファイネストアワー	1,388,770	NOR君受験は東京で!	くるっきゃないでしょう!! (大・歓・迎)

中央プラザ(大泉店)

東京都練馬区東大泉1-35-6　☎(03)978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイネストアワー	363,180	KENYA	ノーマル(タイム) 3面
2	スカイアドベンチャー	8,327	おさないすすむ(OSA)	ノーマル 1コインALL
3	ゲイングランド	21,716,535	たからちゃん	ノーマル、100秒 ALLクリア
4	ストリートスマート	2,057,500	(KSE)H.M.K.	ノーマル ALLクリア 残×1
5	ダートフォックス(1P)	3'57"60	H.D.O.遅引退	ノーマル 敵あり ラッキーパターンじゃない。
6	スーパーマスターズ	−15	AKU (KSE)Mi-Hasu	ノーマル ALL
7	アルバレスタ	2,628,000	HYPER-KYAL(KSE)	ノーマル ALL
8	ダイナマイトデューク	658,700	HYP-ケント-SHINAO	9面
9	エリア88(連)	1,706,670	VLS-猫間しぐら	ALLクリア 真使用
10	ドンドコドン	182,250	A. O	表面ALL ノーマル

キャッスル&YOU² ☆=52

東京都町田市原町田6-14-8　☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フラッシュポイント(セレクト有り)	R.1～R.100	来月こそクリア! EXCEL-SSC-VAP	ライン273、LV.37 1クレノーマル設定
2	フラッシュポイント(セレクト無し)	R.1～R.43	荏原・巣鴨がライバル EXCEL-SSC-VAP	ライン297、LV.51 1クレノーマル設定
3	インセクターX	863,000	JAG-工藤夕貴(肢体)	オールクリア、残0 ノーマル3匹設定
4	チャンピオンレスラー(1P)	60,089,600	とうとうたらりたらりら たらりらりらりどう(ね)	1クレオールクリア、ノーマル コブラ使用、(連)
5	WWFスーパースターズ(1P)	全8面クリア	ちりやたらりたらりら たらりらりらりどう(つ)	1クレオールクリア ノーマル設定
6	アクアジャック	2,493,800	AQUA歴11日!! EXCEL-SSC-VAP	1クレオールクリア、ノーミス ノーマル3機設定
7	Wit's(1P)	6,420,310	どろろ～んエン魔君FC.! EXCEL-Atē's	オールクリア、残4 ノーマル3設、2P仕様
8	クライムシティ(1P)	全6話クリア	EXCEL-RVS-MAX EXCEL-RVS-GUN	1クレオールクリア ノーマル3人設定
9	ナイトストライカー(Uゾーン)	76,501,880	ナイトサイクラー!EXCEL -RVS-R.Y(どたんば)	オールクリア、P.B×5 ノーマル設定、(連)
10	スーパーモナコGP(AT)	6'30"77	NEWサークル"EXCEL" 会長!!RVS-TRI	URX-TEC君! どんなものでしょうか?

カジノカーニバル ☆=5

東京都立川市柴崎町3-2-16　☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オメガファイター	11,540,690	ACC(中大附属の生徒会)from福生	全2周クリア
2	エリア88	1,801,570	星 雄一郎	ALL・ミッキー使用
3	エリア88	1,769,740	HAG	ALL・シン使用
4	エリア88	1,720,430	ウソスコア	ALL・グレッグ使用
5	スーパーマスターズ	−13	KTZ	洋行帰りで 土産なしの男
6	ゴールデンアックス	304.5	マスターやばいよ…	ALL・アックス使用
7	ゴールデンアックス	272.0	矢部の男(3-その他)+α	ALL・ギリアス使用
8	ゴールデンアックス	333.0	水谷さんも ほどほどにしないと…	ALL・ティリス使用
9	WWFスーパースターズ	得点がない	夜はまだしも 昼間はちょっと	1コイン日本(東京)編の初戦
10	ファイネストアワー	1,338,840	営業停止にリーチか!?	1コイン 4面

スペースイン・プラザ ☆=2

東京都八王子市旭町1-1 八王子そごう9F　☎(0426)24-2511 内2912

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88(シン)	1,713,870	SEP-KAI(ラ)	1コイン、ALL
2	エリア88(ミッキー)	1,769,270	UBX-政府 開発援助-Z(仮)	1コイン、ALL
3	エリア88(グレック)	1,604,300	SEP-KAI(ラ) グレック愛好会	1コイン、ALL
4	スーパーマスターズ	−12	まいむさん♡	1コイン、ALL イージーだよ～ん♡
5	天聖龍	20,417,500	さぼり魔かちく	ALL、残19
6	ドンドコドン	218,200	BT	1コイン、ウラALL 残いっぱい
7	ワルキューレの伝説	1,791,445	URX-政府 開発援助-Z(仮)	ALL、タスク・フォース・ハリアーはおもしろい
8	R-TYPE	872,400	まいむさん♡	1コイン、2-4 絶不調のまいむさん♡
9	大魔界村	330,500	サクラインガーZ	1コイン、2-5 ZAP×5
10	サイキック5	1,631,500	玉闇寺三階改め	ALL、今月のマンスリーゲームはコレダ!!

ヒットゲームBEST10

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム。②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は68店9月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	テトリス	445	セガ
2	2	エリア88	280	カプコン
4	3	スーパーモナコGP	229	セガ
——	4	Xマルチプライ	180	アイレム
5	5	ワールドスタジアム'89	160	ナムコ
3	6	フラッシュポイント	155	セガ
8	7	ヴォルフィード	129	タイトー
10	8	ジャンボ尾崎スーパーマスターズ	123	セガ
——	9	チャンピオンレスラー	117	タイトー
6	10	クライムファイターズ	110	コナミ

11位	12位	13位	14位	15位
WWFスーパースターズ 108	ファイネストアワー 98	ダライアスII 97	スーパーバレーボール 94	ウイニングラン 67

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	テトリス	475	セガ
3	2	スーパーモナコGP	288	セガ
4	3	エリア88	259	カプコン
5	4	ワールドスタジアム'89	184	ナムコ
2	5	フラッシュポイント	146	セガ
9	6	ジャンボ尾崎スーパーマスターズ	136	セガ
6	7	ウイニングラン	121	ナムコ
——	8	チャンピオンレスラー	118	タイトー
——	9	WWFスーパースターズ	115	テクノスジャパン
——	10	Xマルチプライ	102	アイレム

11位	12位	13位	14位	15位
スーパーバレーボール 98	クライムファイターズ 96	ヴォルフィード 88	ダライアスII 72	ファイネストアワー 70

1位はまだまだテトリス

また今月もテトリスが1位になってしまいましたね〜。しかし、テトリスももはや全盛時の勢いはありません。だからといっても、まだまだテトリスを抜くゲームは出て来る気配はないといった様子です。

好調持続エリ8

前回上位に来たエリア88は今月も人気2位、インカムは先月よりひとつ上がって3位と好調です。グラフィックも良いし、ゲームバランスも良いので一般プレイヤーに受け入れられているようです。

このゲームは、一般客おことわりのスーパー難度ではないゲームです。たとえ連射ができなくても、グレッグかシンで、ボタンを押しっ放しの連射を使って、武器を買っていけば誰でもクリアできる可能性があります。

スーパーモナコGPは、通信機能つきが出回ってきたせいもあるのか、さらに上位に上がってきました。それに比べて、ウイニングランは少し落ちてきています。

フラッシュポイントは少し順位を下げました。1ヶ月で順位を落とすのは先行き少し不安ですね…。

ジャンボ尾崎・スーパーマスターズはゴルフゲームとしては初のインカム6位まで来ました。非常にち密にゴルフをシミュレーションしていて奥深く何度でも楽しめる内容になっていると思います。

ニューゲームでは、チャンピオンレスラーとXマルチプライが入ってきました。

チャンピオンレスラーは、最近ありがちな難し過ぎるレスリングものと違い、いかにもプロレス好きの人が作ったという感じです。それほど難しくないし、プロレスゲームのようなジャンルでは、そこそこ遊べる内容かどうかがヒットの決め手でしょう。

Xマルチプライの方は、難度もバランス良くできているし、攻略法さえわかればかなり遊べるゲームです。ただ、グラフィックが独特なので、広い層にアピールするかどうか。

ダライアスIIは出回り方は少なかったものの、出た店ではほとんど1位でした。ただゲーム自体が難し過ぎる上にハード設定の店の方が多いというのはやる気2分の1。

(ぜんじ)



大阪府 青山K君

ゲームタウンファンタジー ☆=2

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88 ミッキー サイモン.	1,793,290	DES-DRYなHUN	ALL まだまだガンバレ
2	エリア88 グレッグ	1,621,670	EPT-PCB-H.S	ALL おっちゃんグレック
3	未来忍者	674,120	1コイン ALL DES-BB	はじめてといた おめでとう!!
4	アクトフェンサー	9,999,990	DON	
5	フリップル	84,660	人間模怒寄	
6	天地を喰らう(趙雲)	5,174,400	MIKI	
7	大旋風	1,743,450	DES-HUN	まかしとけ!!
8	フラック・アタック	898,800	DES-HUN	ALL 暇つぶしでやった
9	ゴールデンアックス	240.0pts	DES-BOH	じいさん ただ、なんとなく
10	ぶたさん	761,463	X. X	ALL ぼく、ブタさんキラー

ハイテクセガ万代店 ☆=5

新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP(7速)	4,470	AAC-GABIN	2'59"76、3'14"64
2	フラッシュポイント(セレクト有)	384,018	Beeneⓤげたた=ADL	ノーマル R72
3	スーパーバレーボール	72,700	DCC-AGAS-Rimi	ノーマル ALL 甘ひーてけてんてん
4	エリア88	1,905,740	FUA-VENUS	ノーマル ALL ミッキー
5	スーパーマスターズ	−9	堀江	
6	D. Jボーイ	351,500	EITAROH	3面
7	E-SWAT	590,100	MAR	3-2
8	ターボアウトラン	8'23"82	WELLTH-K.M.Ⓙ	オートマ
9	ターボアウトラン	8'23"01	FGK-MARY	マニュアル
10				

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町7番町997 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88	1,798,310	FUA-VENUS	ミッキー ALL
2	ワルキューレの伝説(1P)	1,932,940	WaKA'S	ハート4 BX40万
3	ワルキューレの伝説(2P)	1,272,870	2人用 合計 ASET-2代目LUM&里涼	2PALL 40万点
4	フラッシュポイント(セレクト有り)	253,329	Beene ⓤ ADL	1面スタート セレクト有
5	ヴォルフィード	9,999,990	Sir. MEW	ALL 残機2 100×8
6	天地を喰らう	5,271,200	R. M	ALL 関羽
7	ウィロー	1,659,350	WaKA'S	ALL
8	スーパーバレーボール	70,400	DCC-AGAS-Rimi	ALL
9	ダイナマイトデューク	867,840	セクシーダイナマイト 目黒峰男	
10	ニューラリーX	238,180	なぞの男	R-14

プレイシティキャロット長岡店 ☆=4

新潟県長岡市大手通り1-4-9 ☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88	1,839,880	Hi	1P ALL 買物なし
2	原始島	1,629,900	JOB-あつし	
3	Xマルチプライ	2,857,400	超SALジーザス	
4	ダイナマイトデューク	585,030	Hi	1コイン 9面
5	天地を喰らう(関羽)	5,341,700	鰐淵	
6	天地を喰らう(趙雲)	5,126,800	Hi	
7	ヴォルフィード	8,142,850	城斗でゴワス	初日スコア
8	ドンドコドン	209,060		1〜50面クリア(ALL)
9	ロンバース	1,963,530		
10	大旋風	10,000,000+α	JOB-あつし	15周目 残10

ゲームインセガ高岡 ☆=1

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88		おてもやん-RED18 ハーフムーンBOY	1コインALL
2	ドラゴンブリード	959,500	夜は必ず明ける㊣	R-11
3	DJボーイ	472,400	ポッポーズ	R-4
4	スーパーマスターズ	−3	TKG-宮崎くん	ALL
5	フラッシュポイント	102,220	おてもやんの知合い Nao君	RD-24
6	WWFスーパースターズ		筋肉魔人	R-3
7	大旋風	1,334,700	綾"宮崎くん♡"姫	2-63
8	ワルキューレの伝説	1,392,000	綾小路REIM	ALL
9	ウィロー	1,461,350	APPLE-平野さんY.N	ALL
10	Xマルチプライ			本日入荷

ハイテクランドセガ杉本町店 ☆=4

大阪市住吉区山之内3-2-4 ☎(06)606-3515

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フラッシュポイント	1〜37面	SDI-BOSTON	ノーマル設定
2	スーパーモナコGP (AT)	6'21"39 DP=4442	SDI-M.T (NECKY)	イージー1設定
3	スーパーモナコGP (4速)	6'10"11 DP=4541	SDI-M.T (NECKY)	イージー1設定
4	スーパーモナコGP (7速)	6'01"23 DP=4814	SDI-M.T (NECKY)	イージー1設定
5	スーパーマスターズ	−19	SDI-T.M	ベリーイージー設定
6	ドンドコドン	185,090	SDI-○田×美	ノーマル設定 表50ステージクリア
7	フリップル	102,470	DEVICE-XORIIは元気だよ	イージー設定 15面
8	テトリス	550ライン	SDI-BOSTON	カウンターストップ、ノーマル設全消しボーナスなし
9	イメージファイト	2周クリア	SDI-有山	ペナルティエリア通過 2周目ノーミス
10	ワルキューレの伝説	949,110	DEVICE-穴うめ(T.H)	イージー設定 44クリア

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=8

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88	1,805,020		クリアのみ集計
2	テトリス	999,999	DIC-SPK	
3	天地を喰らう	5,120,200	FOX	クリアのみ集計
4	ドンドコドン(裏)	1,386,760	MYU	
5	オメガファイター	7,277,000	SZK	
6	ダートフォックス	3'52"20	S.O.TEAM	
7	ヴォルフィード	9,999,990	VRC・Y・I KFK	
8	ウィロー	1,728,300	VRC.MSS	クリアのみ集計
9				
10				

ウィルトークタイトー金沢 ☆=3

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クライムシティ	1,373,350	白鳥麗子でございます おほっほっほー	ノーマル ALL
2	ウィニングラン (テクニカル)	3'35"942	RIK	6周
3	ヴォルフィード	9,999,990	イワ!	ALL
4	エリア88(カザマ)	1,368,950	ネンネン参上	ノーマル ALL
5	エリア88(ミッキー)	1,661,790	GOR-じょーじ	ノーマル ALL
6	エリア88(クレック)	1,378,030	ネンネン参上	ノーマル ALL
7	U.S.クラシック(ノーマル)	−6	YON	18ホール
8	U.S.クラシック(ハーフ)	−3	YON	9ホール
9	チャンピオンレスラー	32,827,800	GOR-川本君は緑一色(会)	イージー 6面
10	チャンピオンレスラー	21,762,000	NOB	ノーマルALL 5分設定

チャレンジャー関大前店 ☆=9

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP	6'16"39	ILL-MOV-Sumi!!	D.P4492 ノーマル
2	ファイネストアワー	4,384,540	きぃとんかんたんふみっつ	2-4 ノーマル
3	Xマルチプライ	15,569,700	KYOKO♡LAC	ALLノーマル 残2ロケver
4	E-SWAT	360,400	こうちゃん	2-3 ノーマル 3人
5	破兆	113,200	ILL-MOV-Sumi!!	R-2 ノーマル
6	Wit's	4,641,970	こうちゃん	L=73 ノーマル
7	フラッシュポイント (セレクト無し)	320,603	SDI-BOSTON	R-39 1コイン ノーマル
8	上海II	258	PBC-MOV-EVE!!!!	R-2 ノーマル
9	ヴォルフィード	9,999,999	A(ナンバーズSTO)C	ALLノーマル
10	スカイアドベンチャー (2P)	4,765	すみ!!&ずずず	R-5 1P2523(連) 2P2242

ビッグキャロット京都 ☆=7

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	4,364,100	大明神	2-1 ノーマル設定
2	ファイネストアワー	5,284,790	STT-Σ	全2周クリア ノーマル設定
3	エリア88	1,816,870	ALLさんエンジン2つ返して-FG	ALLノーマル シン使用
4	ダイナマイトデューク	1,557,710	ほくさい	ALL ノーマル設定
5	スーパーモナコGP (7速)	5'45"22	K.Y	D.P.5004ノーマル 2'48"98 2'56"24
6	スーパーモナコGP (4速)	6'05"12	MI-Zero	D.P.4603ノーマル 3'00"71 3'04"41
7	スーパーモナコGP (AT)	6'15"79	強力馬力POL (WET㊙技使用)	D.P.4502ノーマル 3'06"81 3'08"98
8	フラッシュポイント (セレクト有り)	R.1〜R.100まで	フラッシュに塩酸	ノーマル設定 100面で死亡
9	オメガファイター(1P)	9,649,140	葉隠グリーン・ウッド	2-8 ノーマル設定
10	フリップル	91,410	D.I	14面

ゲームインカナザワ ☆=2

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト(旧ver)	867,250	雲雀"ああ女神さまっ"豊 ⓇTM	ALL テントせこりなしノーマル
2	フラッシュポイント (セレクトなし)	218,505	風呂男恥林さん	R1〜28 ノーマル
3	スカイソルジャー(連)	4,743,060	ずんたたぱあっち(で)²	ALL 復活×3
4	ゲイングランド	31,604,025	Sou.	ALL 150sec ノーマル
5	DJ.ボーイ	628,800	魔神衆龍王水伯	R4ボス ノーマル 5段
6	怒III	67,000	(ま)ORC	R2ノーマル
7	ツインビー	3,449,350	瀬津丸勝おやじ	ST19 ノーマル 3設
8	天聖龍	1,011,200	瀬津丸勝子供	R4 ノーマル 3設
9	パワードリフト (Eコース)	6'52"42	火力池戸君	ノーマル
10	クレイジークライマー2	493,300	大岩大太君	R・6

ハイテクランドセガ藤井寺店

大阪府藤井寺市岡1-16-23 ☎(0729)54-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88	1,808,140	SDI-三井元気か(戸)	連射装置なし 永パなし
2	DJボーイ	1,037,100	SDI-四番星ともや	1コイン ラストクリアならず ☆×99
3	ドンドコドン	184,580	SDI-(あ)	1コイン表クリア
4	シークレットエージェント	1,078,300	SDI-GJ BOY(戸)	ノーマル クリア
5	スーパーバレーボール	62,000	SDI-ONAII	ノーマル 1コインクリア
6	フラッシュポイント	1-39	SDI-BOSTON	ノーマル 1コイン
7	E-SWAT(1P)	1,061,900	SDI-Axe	1コイン 5-1
8	E-SWAT(2P同時)	3,360,100	SDI-戸田&Axe	1コイン クリア
9	パワードリフト	6'48"42	SDI-BOSTON	Normal-Cコース
10	ワイルドファング	2,099,250	SDI-くつや	1コインクリア

ニューゲームビッグ ☆=1

京都市左京区一乗寺払殿町17-3 ☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88	1,797,060	VESR-GOL	ALLクリアミッキー使用
2	オメガファイター	4,461,000	工藤君元気?	1-8BOSS
3	テトリス	426,474	かざり職人の秀ピー	レベル99ライン542
4	ストライダー飛竜	202,600	GM-X29	全面クリア
5	源平討魔伝	鎌倉クリア	INGS-RAY	正攻法
6	フラッシュポイント	30,370	VT-250F	ラウンド27 レベル13
7	ファイネストアワー	1,620,480	ヘランチハレハヘロ	4面
8	Xマルチプライ	2,735,700	INGS-RAY	1周目最終面ボス
9				
10				

HI-TECH SEGA金沢 ☆=2

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チャンピオンレスラー	58,646,100	GOR-ISD(ち)	ノーマルALLクリア コブラ使用
2	チャンピオンレスラー (タッグマッチ)	86,616,100	GOR-ISD(ち) GOR-念仏男(会)	ノーマルALLクリア コブラ+サムライ
3	DJボーイ	726,000	魔神衆龍王水伯	ノーマル5人設定 R.5
4	ゲイングランド	31,531,405	GOR-コスモ爆発!! TNC(会)(念)	ノーマル120sec ALL増殖なし、旧ver
5	ゲイングランド(2P)	62,580,735	ずんたたぱあっち(で)² SOU.	ノーマル120sec ALL増殖なし旧ver
6	スーパーモナコGP (4速)	TIME 6'12"41	FGK-寿司皇ばるこ君	ノーマルALL1位 DP.4508
7	スーパーマスターズ	TOTAL −10 HALF −6	GOR-闇雲那魅FANの天神乱満	ノーマルALLクリア
8	クラックダウン	4,460,255	ずんたたおらおら小原君(ぺ)	ノーマル旧ver ALLクリア 忍×4
9	ファンタジーゾーン	27,395,900	SOU.	ノーマル連射付 7-1(RD、49)3miss
10	SDI(2P)	71,042,200	ずんたたぱあっち(で)² ずんたたおらおら小原君(緑)	ノーマル4機ALLクリア ノーマルALLパ S=34

ヤングプラザジャンボ ☆=10

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダイナマイトデューク	1,118,740	AV-CST	クリア ノーマル
2	スーパーバレーボール	73,400	WILL-KNT	ノーマル1コインALL
3	エリア88	1,762,820	A…BOY	ノーマル A-10 1コインALL
4	スカイアドベンチャー	9,302	鯨男	ノーマル 1コインALL 1Pプレイ
5	ダートフォックス	3'58"39	SDI-NMC	1Pプレイ ノーマル
6	スーパーマスターズ	−11	高橋健史	1コインホールアウト
7	シークレットエージェント	835,600	A(F.F.F)C	ノーマル 1コイン ALL
8	ストリートスマート	2,205,900	鯨男	ノーマル 1コイン ALL
9	Wit's	1,285,500	Y・YOSHI	ノーマル
10	Xマルチプライ	10,751,300	INGS-M・M	ノーマル 2〜?

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸丸太町西入る北側 ☎(095)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (AT)	6'17"75	ULT-みっちい!	DP=4482
2	スーパーモナコGP (4速)	6'04"48	MI-Zero	PD=4613
3	スーパーモナコGP (7速)	5'46"12	ULT-みっちい!	DP=4984
4	ウィニングラン (テクニカル)	2'23"624	D.B	
5	ダートフォックス	4'00"76	桂のCUB	1人用
6	チャンピオンレスラー	43,000,000	げき(ぶ)	1コインALL
7	エリア88	1,803,190	TOLLY ROGERS	1コインALL
8	スーパーマスターズ	58	JET	OUT-9 IN-5
9	キューブリック	3,450,890	HTM-北国旅情-HMS	ALL
10	スーパーバレーボール	66,200	D.C	ALL

イエローハット ☆=54

愛知県名古屋市中村則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (Wゾーン)	3,485,930	IML-UUU(た)	ALL 通過ゾーンABDHMRW
2	ダライアスII (Xゾーン)	3,297,580	同上	ALL 通過ゾーンACFIMRX
3	ダライアスII (Yゾーン)	3,374,400	YUJ	ALL 通過ゾーンABEINTY
4	ダライアスII (Z・胎児ゾーン)	3,445,280	同上	ALL 通過ゾーンABEINTZ
5	ダライアスII (Z・マザーホークゾーン)	3,072,420	MIROK	ALL 言うまでない。ちょっと名人使用
6	ダライアスII (V・マザーホークゾーン)	3,054,940	IML-UUU(た)	ALL 言うまでない。
7	Xマルチプライ	14,043,400	AKI(た)	ALL残3
8	ファイネストアワー	5,434,560	HCM-IML-てった	ALL
9	キャッスルオブドラゴン	1,456,980	MON	ALL
10	スーパーマスターズ	−17(−8、−9)	FKY	バーディ9、イーグル4

三宮カーニバル ☆=13

兵庫県神戸市中央区北長狭通り1-2-7 ☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	12,203,100	LAC	2周ALL 残7機
2	スーパーバレーボール	73,200	CST(ゆ)	ALL
3	E-SWAT	1,126,900	ADB-999-KRN	4-3
4	スーパーマスターズ	−12	G.D	ホール=アウト
5	ダイナマイトデューク	1,048,670	MTP-Mercury(水)	ALL D×3
6	シークレットエージェント	1,042,700	Gyother-Muw(SFL)	ALL
7	チャンピオンレスラー	53,675,700	Gyother-NIS(す)	コブラ・ALL
8	DJボーイ	532,600	織田 漫	3面ボス
9	ドラゴンブリード	5,384,700	HYAKU-HUNTER	2ミス かせぎ失敗 連射装置あり
10	天聖龍	24,583,400	HYAKU-HUNTER	ALLタコミス1回 連射装置あり

ゲームハウス999 ☆=2

大阪市旭区中宮5-12-12大工大前 ☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (7速)	4.952	INGS-TGK(ほ)	タイム不明
2	スーパーモナコGP (4速)	4.500	ILLUSION-Sumi!!	6'13"28
3	オメガファイター	4,796,000	WXY-パピルス星人Ⓡ	
4	スーパーマスターズ	−7	グッドタイミング・センタッキー角樋	1コイン18H
5	フラッシュポイント (セレクトなし)	1〜20	INGS-アクセル全開(ま)	
6	エリア88	1,902,360	INGS-滋賀Ⓝ	ミッキー永パあり
7	インセクターX	681,800	INGS-サロンド(ま)	1コインALL
8	ウィロー	1,894,150	INGS-ヒマつぶしⓃ	1コインALL
9	ワイルドファング	312,600	INGS-ハイテク(長)Ⓝ	1コインALL
10	ハイスピード	10,000,000+α	INGS-ジャイアント(ふ)	

キャノン最前線 ☆=19

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)832-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クライムシティ	320,650	CLT	6面
2	ダイナマイトデューク	560,330	EXTEND-HI	R-D18
3	Xマルチプライ	8,709,700	JMAC(た)	1周目稼ぎ2ミス
4	チャンピオンレスラー	23,789,700	ZAT	ALLクリア
5	インセクターX	863,000	IML-UUU(た)	これが限界残0 ノーマル
6	エリア88	1,819,600	CLT	ALL F-14
7	DJボーイ	183,300	NEESA(ぜ)	2面3キ
8	スワット	522,250	ZAT	9面(レトロシリーズ)
9	フェリオス	926,000	謎の公務員	穴うめフェリオス
10	ヴォルフィード	9,999,990	WTM	クリアが出きん

てあたりしだい ゲームリスト

9月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	メーカーよりのPR
ESWAT	セガ	8-3	アクション シューティング	
Wit's	セタ/ビスコ	4-2	パズル	反射神経の陣取りゲーム。
Xマルチプライ	アイレム	8-1	シューティング	寄生された人間の体内で繰り広げられるSFホラーシューティング。
ギャルの開花	ニチブツ	キーボード	麻雀	
究極のストライカー	イーストテクノロジー		サッカー	
クライムシティ	タイトー	8-2	アクション	
ダイナマイトデューク	テクモ	8-3	アクション シューティング	
ダライアスII	タイトー	8-2	シューティング	前作を凌ぐ美しい画面の自信作!
DJボーイ	セガ	8-3	アクション	デーモン小暮登場
破兆	ジャレコ	8-2	アクション	投げられた敵キャラは、とても痛そうです……。
ビッグラン	ジャレコ	クラクション有り	ラリー	AMショーでも大人気!!これがジャレコの体感だ!!
ファイネストアワー	ナムコ	8-3	シューティング	
WWFスーパースターズ	テクノスジャパン	8-2	プロレス	

10月以降及びショー出展ゲーム

ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	発売	メーカーよりのPR
R-TYPEII	アイレム	8-2	シューティング		あのR-TYPEがさらにバージョンアップして帰ってきた。
アドベンチャークイズ CAPCOM WORLD	カプコン		クイズ		
1941	カプコン		シューティング	1月	
ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL	デコ		ピンボール	12月中旬	アメリカンフットボールをテーマにしたフリッパー。
AV麻雀・ビデオの妖精	ニチブツ	キーボード	麻雀	10月16日	ビデオゲームとAVがドッキング。和了するとオリジナルビデオの映像が見られる。
S.C.I.	タイトー	ガンスイッチが有り	カーチェイス	10月末	スペシャル・クリミナル・インベスティンゲイション——おぼえてねっ。
カプコンベースボール	カプコン	4-3	野球		
キャリバーフィフティ	セタ	ループレバー	シューティング		
クォース	コナミ	2-1	シューティングパズル	10月25日	誰にでもできる、新しいタイプのシューティングパズルゲーム。
グラディウスIII	コナミ	8-3	シューティング		期待のグラIIIだ。
ザ・ロード・オブ・キング	ジャレコ		アクション	11月予定	
ストリートファイター'89	カプコン	8-2	アクション	11月	
ゼロ・ウィング	東亜プラン	8-2	シューティング	10月	
ダイナマイトリーグ	タイトー	4-2	野球	未定	野球はバクハツだ!!
メイズオブプロット	タイトー	4-2	メイズゲーム		
タスク・フォース・ハリアー	UPL	8-2	シューティング	10月末	
デンジャラスシード	ナムコ		シューティング		
バーニングフォース	ナムコ	8-2	シューティング		
パズニック	タイトー	4-2	パズル		
ネクストスペース	パサデナインターナショナル	8-2	シューティング		タテスクロールのスペースシューティング。
ビーストバスターズ	SNK	マシンガン＋1	ガンシューティング		3人同時プレイ可、ゾンビ・エイリアンを倒す。ガンタイプシューティング。
フォートラックス	ナムコ	オートバイハンドル	四輪バギー		
プロゴルフグランドスラム	ナムコ	8-2	ゴルフ		
マーベルランド	ナムコ	3-1	アクション		
ウイニングラン鈴鹿GP	ナムコ		F-1		コースが鈴鹿。通信機能付。
S.T.A.N RUNNER	アタリ				
ミッドナイトレジスタンス	デコ	8-2	戦闘アクション	10月中旬	横スクロール中心、2人同時・途中参加可能。
トリオTHEパンチ	デコ	8-3	アクション		
メガブラスト	タイトー		シューティング		
ランボーIII	タイトー	8-2	アクション シューティング		
ワールドカップ90	テクモ		サッカー		
ラインオブファイヤー	セガ		ガンシューティング		
カロン	セガ	8-2	シューティング		システム16。
バトルクライ	ホームデータ		格闘アクション		
ギガンデス	イーストテクノロジー	8-2	シューティング		
ラウンドアップ5	辰己電子		ドライブ		
ポンピングワールド	ミッチェル		アクション		
ブロックアウト	テクノスジャパン		パズル		

今月は9月発売のものについて、いくつか独断と偏見に基づいたコメントをします。

まずはウィッツ。かの昔に、同じアイディアのゲームがありましたが、それには加速ボタンはありませんでした。

加速ボタンが加わった事により、パズル性は減じられてしまいましたが、アクション性が増しています。個人的には、昔のゆっくりしたものにも、捨てがたい魅力を感じているのですが。

ダイナマイトデュークは、敵からの攻撃がよけづらく、自分の動きが上手くいかない欠点がありますが、飛び蹴りなどのアクション性は、高く評価できると思います。

DJボーイは、特殊な条件の付加されたアクションとしても、キャラの面白さも良いのですが、難易度が多少高すぎた感があります。

破兆は、当たり判定や、自分の動き及び難易度に、納得のいかない点が残っているのが残念ですが、ウリである敵キャラの投げ技は、かなりの爽快感があって良いです。

いくつかのゲームを抜き出して、軽く感想を述べてみましたが、皆さんはどう思われたでしょうか。

今月はショーの関係で、数多くのゲームの名前がリストアップされていますが、さて、問題はいつ発売されるか、どのくらい出回るか、といったところでしょう。

（野村流紋）

明石ラポス2Fゲームコーナー ☆=1

兵庫県明石市本町1丁目1-32 ☎(078)912-5616

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (AT)	D.P.=4472 6'18"09	Gyother-NISⓢ(JET)	あと2秒
2	スーパーモナコGP (4速)	D.P.=4601 6'05"01	Gyother-JET㊧竜	NISⓢです
3	スーパーモナコGP (7速)	D.P.=4953 5'50"24	Gyotther-JETⓢ(NIS)	あと50
4	チャンピオンレスラー	13,983,700	Gyother-しやるろ	ブラック
5	チャンピオンレスラー (コブラ)	59,998,100	Gyother-JET(NIS)ⓢ	ALLもうやめ
6	チャンピオンレスラー (タッグ)	48,204,600	Gyother-NISⓢ(JET) しやるろ	ALL
7	ウィロー(銭)	G=169,228	Gyother-LAP(Jr)	ALLノーマル
8	テトリス	999,999+α	Gyother-PLY(ち)	ライン577 すばらしい仲間たち
9	スーパーバブルボブル	4,013,970	B〜T(Gyother)	72面
10				

アミューズ&レストメイヨー ☆=8

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートスマート	2,636,800	Gyother-LCN(THC)どま	ALL残1空手家
2	スカイアドベンチャー	9,123	Gyother-PEY	ALL甘すぎる
3	WWFスーパースターズ	全2周クリア	Gyother-PLY(ち)(THC)どま	ホーガン&ウォーリアー
4	スーパーモナコGP (AT)	6'18"06/DP=4471	Gyother-JET(竜)	VELさんごめんなさい
5	ファイネストアワー	1,922,110	GyotherFZT(ハ)	4面ボス
6	Xマルチプライ	3,014,600	Gyother-ZTA(夫)	7面修学旅行中
7	ドラゴンブリード	9,525,500	Gyother-PEY	ALLノーミスあと20万
8	クライムシティ	1,430,850	Gyother-WIZ	ALL
9	DJボーイ	640,000	Gyother-PEY	4面
10	究極のストライカー	6試合目23-0	Gyother-PEY	ALLほとんど作業

ハイテクセガ表町店 ☆=19

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クライムファイト(1P)(アップライト)	724	Disp-・・A	ノーマル 全2周クリア
2	シークレットエージェント	1,060,900	Disp-KORE	ノーマル ALLクリア
3	スーパーバレーボール	71,300	CAN'HID	ノーマル ALLクリア
4	スーパーモナコGP (AT)	6'16"77	CAN'VEL	ノーマルALL1位 D.P.4491
5	スーパーモナコGP (7速)	5'50"39	CAN'-SAC	ノーマルALL1位 D.P.4933
6	クライムファイターズ (2P)	337 324	Disp-ま・めぞん Disp-・・A	ノーマル 全2周クリア アップライト
7	E SWAT	2,494,100	Disp-・・A	ノーマルALLクリア
8	エリア88	1,832,180	Disp-マッチャ	ミッキーALLクリア ノーマル
9	テンカウント	130	BAN	10秒設定 KO1ストレート24ジャブ8
10				

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88F-14	1,790,320	前嶋	ALL
2	エリア88F-20	1,785,670	前嶋	ALL
3	エリア88A-10	1,679,430	前嶋	ALL
4	Xマルチプライ	3,154,800	RZV	7面
5	DJボーイ	561,100	LUM	3面
6	スカイアドベンチャー	7,569	ジュン&マドカ	8面
7	スーパーバレーボール	57,300	河合	ALL
8	ストリートスマート	628,200	マエジマ	5面
9	フリップル	74,310	ABC	12面
10	ウイニングラン	2'05"098	H.S	ノーマル

コインスナック24 ☆=8

岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	7,951,100	HCS-MPL	クリアする前にあきた ノーマル2-7ボス
2	ダライアスII (下Vゾーン1P)	2,890,580	HCS-BOY	ノーマル3機ALL(連) A・C・F・J・O・U・V
3	ダライアスII (Wゾーン1P)	3,042,570	HCS-MPL	ノーマル3機ALL(連) A・B・E・H・M・R・W
4	ダライアスII (Xゾーン1P)	2,999,760	HCS-MPL	ノーマル3機ALL(連) A・B・F・H・M・R・X
5	ダライアスII (Yゾーン1P)	2,909,040	HCS-MPL	ノーマル3機ALL(連) A・B・E・H・M・S・Y
6	ダライアスII (FZゾーン1P)	3,037,860	HCS-BOY	ノーマル3機ALL(連) A・C・E・I・N・T・Z
7	ダライアスII (上Vゾーン1P)	2,984,260	HCS-KAW	ノーマル3機ALL(連) A・B・E・H・L・Q・V
8	ダライアスII (Xゾーン2P)	3,948,920	1P HCS-KAW 2P HCS-MPL	ノーマル3機ALL(連) A・B・E・H・M・R・X
9	チャンピオンレスラー	14,999,900	ZXW	稼ぎがわからん ノーマルALL
10	スーパーバレーボール	53,100	なぞのインド人 オヤ・ダーマ	ノーマルURS

ゲームインプラザオリンピアン ☆=8

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	5,094,700	BUI.	1コイン1P 7面(ノーマル)
2	ファイネストアワー	2,202,130	BIG	1コイン 4面(ノーマル)
3	スーパーバレーボール	68,800	NINJA	1コイン1P ALL(ハード)
4	エリア88(ノーマル)	1,893,830	HALFLING	1コイン1P ALL F-14
5	ダートフォックス (ノーマル)	3'57"62	SUP.NYMPH?	P ALL BIG.JOE!
6	フラッシュポイント (イージー)	243,004	BIG	(R1-100)面とばし有り 1P ALL
7	ヴォルフィード(ノーマル)	9,999,990	G.M.C.DURAN	1P1コイン11面ALL
8	天地を喰らう (ノーマル)	5,449,000	HALF LING	全面クリア 1コイン1P張飛
9	オメガファイター (ノーマル)	7,302,390	G.M.C.DURAN	1P1コイン 2周目の7面
10	ドラゴンブリード	8,571,500	G.M.C.DURAN	ノーミス全2周クリア (ノーマル)

モンキーハウス本館 ☆=34

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダイナマイトデューク	1,603,550	G.M.C.さるかっぱ7	1コインALL
2	Xマルチプライ	10,856,900	VERCA-らっきいたけうま!	ALLノーミス
3	ファイネストアワー	3,200,810	インディックAPL	R=8
4	インセクターX	859,400	VERCA-らっきいしろくま!	ALL
5	クライムシティー	1,360,950	G.M.C.さるかっぱ7	1コインALL
6	メタルホーク	13,901	G.M.C.えるす	㊇残2ALL1C 連射はカンタン
7	Wit's	3,960,990	G.M.C.らっきいしまうま!	LEVEL62
8	破兆	473,100	うどんそば、おかぴい	R=6
9	究極のストライカー	全面クリア	多数の皆様	
10				

迎夢館スーパーアカトンボ ☆=4

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP	3'07"44	YKK-南蛮	2P
2	エリア88	1,802,140	KGC-KAZU	ミッキー ALL
3	ダライアスII (Xゾーン)	3,092,830	YCM-タコ	クリア ノーミス 残8
4	Xマルチプライ	2,841,200	YKK-JARO	1-7面
5	DJボーイ	327,200	Y・T	2面目
6	クライムシティ	1,365,600	GMC さるかっぱ小北	
7	究極のストライカー	1コインALL	A・I	
8	チャンピオンレスラー	11,565,400	A・I	
9	スーパーバレーボール	63,400	KONDOH.-X	
10	ファイネストアワー	5,437,660	RGM-Kim	2周目 ALL

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	999,999+α	Mr-IWASHITA	ライン999+α レベル99+α ノーマル
2	ウィロー	1,449,650	Mr-HIDENORI-Y	ALLクリア ノーマル 2人設定 ライフ3
3	フリップル	スコア申請ナシ		
4	ワルキューレの伝説	1,123,240	Mr-TTM	ALLクリア ノーマル ハート4
5	アトミックロボキッド	1,109,400	Mr-CAT	ALLクリア ノーマル 3機設定
6	ドンドコドン	44,090	Mr-HIDENORI-Y	L-16 ノーマル 3人設定
7	トンマ	358,000	Mr-RZ	ALLクリア ノーマル 3人設定
8	原始島	313,000	IPA-MN	A-4 ノーマル 3機設定
9	チェイス H.Q	2,951,040	Mr-HI	S-4 ノーマル 60SEC設定
10	アフターバーナーII	スコア申請ナシ		

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワイルドファング	56,350	出口 剛	よびこーせー 3面
2	オメガファイター	254,000	峰 貴行	中3年生 4面
3	オペレーション サンダーボルト	126,250	大平 隆志	中3年生 3面
4	クライムファイターズ	248	市田 琢磨	中3年生 全、クリア
5	Xマルチプライ	528,300	森下 政一	中3年生 3面
6	ストリートスマート	183,500	中島 稔	2面 社会人
7	スーパーモナコGP	1,160	中島 稔	3'32"12 8位、 社会人
8	スーパーバレーボール	36,900	町田 武司	高2年生 4面
9	WWFスーパースターズ	3面	森下 政一	中3年生
10	エリア88	45,500	田平 智治	中2年生 2面

ジョイランド松江

島根県松江市西津田5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	インセクターX	706,600	HIR	全5面クリア ノーマル
2	マスターオブウエポン	1,136,270	EXE	ACT5
3	ナイトストライカー	48,552,270	HIR	Sクリア
4	ナイトストライカー	29,101,220	ESP	クリア
5	大旋風	1,834,580	HIR	3周目エリア51FRM
6	チャンピオンレスラー	13,072,200	MIN	タイガーマスクALL ノーマル
7	ヴォルフィード	6,881,980	白いまぼろし	ラウンド10
8	エリア88	1,666,200	WD	1コインALL ミッキー ノーマル
9				
10				

ゲームシティOZ ☆=5

山口県小野田市高泊664-3 ☎(08368)4-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (下のZゾーン)	2,846,840	ZUNちゃん	ノーマルクリア ターボ A-C-F-J-N-T-Z
2	Xマルチプライ	5,131,800	WAC-ARAYA-HSK㊅	ノーマル3機 8面
3	WWFスーパースターズ	4試合目	㊨なわた・IDA	ノーマル アンドレはつおい
4	ヴォルフィード	9,999,990	TOY・WAC-MIG㊅	ノーマルクリア 14面で達成
5	ファイネストアワー	1,328,660	MAR	ノーマル 4面 山口店
6	フラッシュポイント (セレクトなし)	31面	FLY	ノーマル
7	ダートフォックス	4'02"88	ダライ少年の 2番 弟子BRN	ノーマル 1人プレイ 山口店
8	ナイトストライカー	48,301,550	LUM	ノーマル クリア Sコース 山口店
9	スーパーバレーボール	68,600	OPEN-FLY	ノーマル 優勝
10	メトロクロス	564,650	ZUNちゃん	ノーマル クリア

WE'LL TALK TAITO高松店 ☆=1

香川県高松市常磐町1-9-2 ☎(0878)34-6392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88(ミッキー)	1,822,140	MAX	1コインALLノーマル
2	エリア88(グレッグ)	1,351,450	EIN	かせぎ無し 1コインALLノーマル
3	ナイトストライカー	42,901,550	平景史郎	A-C-F-J-N-S 1コインALL ノーマル
4	チャンピオンレスラー	50,529,900	ひさし	1コインALLノーマル コグラブラッティショー
5	インセクターX	716,300	ひさし	1コインALLノーマル
6	ヴォルフィード	9,999,990	MAX	1コインALLノーマル
7	クライムシティ	1,389,800	MAX	1コインALLノーマル
8	U.S.クラシック	−8	ALF-RUN	1コインHOLE OUT
9	オセロ(おまけ)	3段20石	T.ヨーコ	女子大生
10				

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=2

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チャンピオンレスラー (コブラ)	59,441,500	SURPASSER Y.T	全面クリア 鬼の反則!!
2	チャンピオンレスラー (ブラック)	17,600,300	SUR-キャラ別希望Y.T	全面クリア 血しぶきブシュ!
3	ダライアスII㊇ (Yゾーン)	3,178,760	ほかぺんMKII	全面クリア 残7
4	ダライアスII㊇ (下Zゾーン)	3,159,960	SURPASSER LEE II	全面クリア 残3
5	インセクターX	756,200	SURPASSER Y.T	全面クリア 残0
6	ヴォルフィード (サンプルVer?)	9,999,990	SURPASSER AIM、Y.T	全面クリア
7	ナイトストライカー (Zゾーン)	48,182,190	SURPASSER あーべ	全面クリア S×7、PB×3
8	ナイトストライカー (Tゾーン)	62,141,370	東子	全面クリア S×2、PB×5
9	天地を喰らう (関羽)	5,382,700	SZRPASSERあーべ (1人だけひらがな!)	全面クリア 金×3
10	クライムシティ	259,800	SURPASSER Y.T	4面 予定が狂った…

タイトピア木屋町店 ☆=10

愛媛県松山市木屋3-10-13 ☎(0899)82-8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88(シン)	1,814,830	PIA-GMS㋘	ALL
2	エリア88(ミッキー)	1,878,480	PIA-R-I!!	ALL
3	エリア88(グレッグ)	1,815,800	PIA-㊇欲しい	ALL
4	チャンピオンレスラー	56,416,800	PIA-JAN	コブラ使用 ALL
5	ワイルドファング	304,900	PIA-パジャマ君	ALL
6	クライムシティ	1,418,800	PIA-JAN	ALL残2
7	U.S.クラシック	−10	PIA-JAN	1コイン18ホール
8	マスターオブウェポン	3,922,260	PIA-R-I!! うーんここは狭い!	ALLノーミス 完全ノーマル
9	原始島(1P)	1,659,300	PIA-CNT! 狭い所は嫌だ!	ALL残4
10	イメージファイト	1,179,700	PIA-PJM	ALL残4

アミューズメントマリオ ☆=2

岡山県倉敷市島百の町1丁目2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ (ノーマル)	2,711,400	NEO-PROJECT PAi	9月27日入荷 7面
2	大旋風	1,358,260	Feigh	3-05
3	エリア88	1,793,850	NEO-PROJECT	皆、老化期に入る ミッキー使用
4	スーパーモナコGP (AT)	D.P.4381	DOX-キャラXIU!㋭	
5	スーパーモナコGP (4速)	D.P.4358	NEO-PROJECT HIT	
6	スーパーモナコGP (7速)	D.P.4450	NEO-PROJECT HIT	
7	エンフォース	1,017,800	NEO-PROJECT HIT	1コイン全面クリア
8	ドンドコドン	278,530	GOD-キャラメル!!	表面50面クリア
9	スーパーマスターズ	−14	さくらい君(仮名)	1コインクリア 会社員うわさの人
10	キューブリック	全面クリボー	NEO-PROJECT ・R・	¥13200クリア

ゲームセンターニューチャンピオン ☆=45

岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	15,326,800	㋩St.神魅羅㋟	ノーマル設定 全2周ALLタコ×1
2	ファイネストアワー	1,572,470	㋩St.神魅羅㋟	ノーマル設定 4面ボス
3	Wit's	2,556,260	㋩St.神魅羅㋟	ノーマル設定 LEVEL.43
4	ダライアスII (上のZゾーン)	2,968,800	㋩St.神魅羅㋟	ノーマル設定㊇ ALL
5	ダライアスII (Wゾーン)	3,292,660	㋩St.神魅羅㋟	ノーマル設定㊇ ALL
6	ダライアスII (下のVゾーン)	2,789,400	Disp-・・A	ノーマル設定㊇ ALLまた来てネ!
7	クライムファイターズ (テーブリ・1P)	2,345	Disp-西部門征覇!	ノーマル設定 全2周ALL 2時間半
8	ダートフォックス(1P)	3'55"85	㋩A.K.D. SS2の川が熱い!	ノーマル設定 ALLあと2秒
9	スーパーモナコGP (AT)	6'16"79	㋩A.K.D. (スタートはVEL流)	ノーマル設定 D.P.4481
10	スーパーモナコGP (4S)	6'04"41	㋩A.K.D. ComBぶっこわれ記念!	ノーマル設定 D.P.4610あと0.2秒

ビデオゾーン50 ☆=7

鳥取県米子市灘町 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII	2,470,690 1,099,390	TAI、Zゾーン下 PAI Gゾーン	10/2ノーマル、オートなし 9/28ノーマル
2	ナイトストライカー	43,261,130	PAI	Tコース ノーマル 9/11
3	スーパーモナコGP (4速)	4,421	高下	9/16
4	Wit's	1,724,820	PAO	9/15ノーマル 36面
5	Xマルチプライ	7,026,300	SCP	9/27 2-6 ノーマル
6	ラストストライカー	100	TSK	9/30 ノーマル クリア
7	ダイナマイトデューク	395,500	PAI	10/1 ノーマル 7面
8	フラッシュポイント	74,680	PAI	10/2 47面セレクト無し ノーマル
9	キューブリック	1,287,010	J.Y	10/2 1コイン ノーマル 20-2 パス無し
10	ストリートスマート	705,100	SOL	10/2 ノーマル 6面

ゲームセンターカントリーボーイ ☆=1

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	2,849,400	篠原(Buu)	7面ノーマル
2	ヴォルフィード	9,999,990	AIAその他古本	クリア ノーマル
3	ファイネストアワー	651,260	YAM	4面
4	エリア88(ミッキー)	1,786,860	岡本Y.O	クリア ノーマル
5	エリア88(グレッグ)	1,708,240	鈴木SVK	クリア ノーマル
6	エリア88(シン)	1,438,870	AIA	クリア ノーマル
7	テトリス(イージー)	ライン999 レベル99	MIZ他3名	
8	テトリス(ノーマル)	ライン999 レベル99	AIA他3名	
9	ASO	2,063,700	小島	クリア ノーマル
10				

プレイシティキャロット島大前店 ☆=3

島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイネストアワー	1,501,880	アメディオT.I	4面
2	メタルホーク	12,063	APEX-ZAN	ノーマル ALL
3	Xマルチプライ	971,500	アメディオ EGG	4面
4	スーパーマスターズ	−15	アメディオ UMA アメディオ えすぢ	ホールアウト
5	天地を喰らう(張飛)	5,055,200	大西	
6	ヴォルフィード	9,999,990	PAO他4名	カンスト
7	フラッシュポイント (セレクトなし)	1〜32面	APEX-MAK	
8	エリア88	1,796,140	ばるざっくのり㊥	F-14 永パなし
9	究極タイガー	3,764,280	AYAJUN	2-7(連装)
10	テトリス	ライン600	ばるざっくM.K	カンスト

神宮前キャロットハウス ☆=10

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎0985(29)3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88(1P)	1,867,570	ELT-MGF-NYA	1コインALL ミッキー使用
2	エリア88(1P)	1,518,030	ELT-MGF-ZIN	1コインALL グレッグ使用
3	エリア88(2P)	2,436,660	ELT-MGF-ZIN ELT-MGF-CAKE	1コインALL ミッキー&グレッグ
4	ファイネストアワー	1,343,180	ELT-MGF-NYA	1コイン 4面ボス
5	ダイナマイトデューク	1,575,300	ELT-MGF-NOB	1コインALL D×8
6	ワルキューレの伝説	1,264,550	ELT-MGF-CAKE (無華崎君ごめん)	1コインALL ボーナス×3
7	スーパーバレーボール	75,300	ELT-MGF-KOB	1コインALL 日15-12ソ
8	アサルト(イージー)	1,210,500	TLS-GIL	1コインALL
9	ラビオレプス(ノーマル)	3,767,900	ELT-MGF-CAKE (無華崎君 がんばって)	1コインALL ミサイルボーナスのみ
10	モンスターランド	ゴールド=4,078	ELT-MGF-渕野	1コインALL 目標 6000G

ジャスコ大分店ナムコランド ☆=1

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイネストアワー	1,742,600	鬼ゃ〜ず、王者Pochi!	ノーマル、4面
2	オメガファイター	7,138,230	×××-みやさん	2-8
3	クライムファイターズ(アップライト)	211	Mr. X	1周クリア 1P
4	ドラゴンブリード	4,296,000	鬼ゃ〜ず、王者Pochi!	2周クリア 残3
5	スーパーバレーボール	67,700	KAN	ALL
6	ウイニングラン(イージー)	2'03"432	うふふのあや丸	予…2位 決…1位
7	ウイニングラン(テクニカル)	2'25"596	うふふのあや丸	予…P.P. 決…1位
8	ワルキューレの伝説	1,109,350	鬼ゃ〜ず、SOL.!	ハート×6 ZAP×5 まほう×3.5 ALL
9	天地を喰らう	5,406,100	鬼ゃ〜ず、帝王RX-78!	趙雲、金仙丹×4
10	Xマルチプライ	1,243,900	鬼ゃ〜ず、NAOはっちゃん!	今月入った、4面

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1-2-3F ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オメガファイター	566,000	大柳"EOS"正一	3面
2	クライムファイターズ	136	杉田禎治	4面
3	ファイティングホーク	1,634,050	森川 俊一郎	エリア149
4	フェイスオフ(5人モード、・ソ連)	トータル 6	山口 正博& 森口 剛	優勝(3F)
5	スカイアドベンチャー	2,739	金子 昇	4面
6	キック&ラン(2P)	ポイント19	星野 広一& 時田 俊一	優勝(3F)
7	ラビリンスランナー	507,450	城谷 忠男	全面クリア(3F)
8	カプコンボーリング	202	吉岡 文彦	ストライク4 スペア7
9	コブラコマンド	180,200	平 康二	2面(3F)
10	オメガファイター(2P)	5,710,000	杉田 忠男& 杉田 禎治	2-6・トータルスコア

HI-TECHSEGA延岡店 ☆=1

宮崎県延岡市幸町3-110 島津ビル1F ☎(0982)32-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP(AT)	4,409	神帝-RALS	6'22"77(宮崎) ㊙スタートって何?
2	スーパーモナコGP(4速)	4,391	ひっちん	6'19"60
3	スーパーモナコGP(7速)	4,933	FAL	5'51"29(宮崎)
4	スーパーマスターズ	−14	GAP	1コイン クリア
5	DJボーイ	661,900	神帝-RALS	4面ボス 75人殺人(宮崎)
6	ドンドコドン	296,870	BLU	表 50面クリア(宮崎)
7	エリア88	1,807,950	神帝-RALS	200万もいけるか! 二度としないぞ(宮崎)
8	フラッシュポイント(セレクトなし)	209,604	ひっちん	27面
9	フラッシュポイント	100面クリア	氷帝-PON	コンティニューしまくり(宮崎)
10	上海II	1,100	NATUDA	1コイン 8面

ゲームプラザ ☆=66

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	16,528,800	金をかせげ!! アウトランだ F.L.だ MIU	全2周クリア ノーマル 残0 欠敗1
2	ファイネストアワー	6,168,880	元ダライ少年の弟子!! SAF	タイムノーマル 全2周クリア
3	ゲイングランド(2P)	62,636,705	MUV 早く送ってくれ コンビ NOR-MIU	タイムノーマル、ALL クローンなし
4	Wit's	7,216,390	P.M.C.筋肉ムチムチ MIU	ノーマル、残7 全2周クリア 乱入なし
5	キューブリック	7,022,370	CYGNUS	ステージEND ノーマル、バク使用
6	インセクターX	863,000	P.M.C. 二度とこのゲームはやらん! MIU	1クレ、ノーマル、残0 成金50円!!
7	E SWAT(1P)	2,484,100	久しぶりだね。私はNYAN!	1クレ、ノーマル、ALL
8	クライムシティ(1P)	全面クリア	MTR	永パのためクリア統一 1クレ、ノーマル
9	ダライアスII(上Vゾーン)	3,270,820	MTR	1クレ、ノーマル
10	ダライアスII(Wゾーン)	3,435,110	吉浦	永パのうわさもちらほらと。1クレ、ノーマル

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町8-2 ☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイネストアワー	351,580	PSY	ノーマル設定
2	テトリス(ノーマル)	999,999	松永太郎	レベル99 ライン999
3	ワルキューレの伝説	920,300	PIII忍	ALL ハード設定
4	オメガファイター	1,991,000	PIII忍	7面 ノーマル設定
5	天地を喰らう	5,000,500	ムーリン	ALL 関羽使用
6	ウイニングラン(イージー)	2'03"933	DOH	ノーマル設定
7	ウイニングラン(ハード)	2'24"451	TOY	ノーマル設定
8	ブラストオフ	654,500	PCC MAX	ALL ノーマル設定
9	ギャングウォーズ(マイク部門)	201,400	SILVIA-K.S	5面 ノーマル設定 四天王にやられる!
10	スプラッターハウス	51,900	PRELVDE-XX	面数未確認 ノーマル設定

ゲームセンターコパIII(神奈川) 一体、サークルとは何でしょうか？皆さんの御意見をお待ちしています。(手紙は当店まで送って下さい。)

イエローハット(愛知) イエローハットは10月26日より新装オープンいたしました。これからは店名「ゲームプラザ新生イエローハット」です（大ウソ）。

BC京都(京都) 鴨東線開通により大阪からのご来店が便利になりました。出町柳駅下車、賀茂大橋を渡って左側にある白いビルがそうです。(愛晃が目印)

ビデオゾーン50(鳥取) 9月号でのゲーム機プレゼントには、全国すべての県より250通のハガキを受け取りました。今後も不用のゲーム機が出た場合にはハガキの中より抽選で送ろうと考えています。アテにしないで待っていて下さい。

ウィルトークタイトー高松(香川) 9月の中ごろ県外の人たちが来店してきてハイスコアの一部をぬりかえて帰りましたが、すでに地元の方で出されている記録だと思われるので地元優先でかかせてもらいました。（ごめんなさい）もしこの行為にまちがいがありましたら御指導願います。

○やはり地元の人だけで固めてしまうというのは良くないと思います。まあそんなことばかりだと、ひどい店だという評判が伝わることもあるので、遠方の人は大切にしたほうがいいですよ。(客がひどいことをしたというのならまた問題ですが…。) 担当

次号(1月号)は11月30日発売!!

2世・3世は優秀な奴らばかり
グラディウスIII
ダライアスII
1941

食いついたら離れません。愛情をもって…紹介&攻略!! これからも乞ご期待!!

●'89年度ゲーメスト大賞の投票忘れずに!!



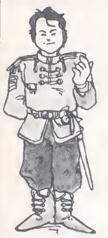
表紙の裏をとれ

グラIII間もなく発進。プレイヤーの皆様の期待感の大きさを、AMショーの会場で、またお問い合わせなどでひしひしと感じています。開発陣は皆様の期待感にプレッシャーを感じながらも、それをバネとして頑張っています。今仕上げの段階。必ずすばらしいゲームとして飛び立ちます。期待して下さい。(コナミ・阿部)

待ってー、もうひとこと

'89ゲーメスト大賞の読者投票が遂に始まります。ゲーメスト大賞の特徴は、ほとんど全ての賞が読者の票で決まるということ。ゲームのメーカーでもなく、オペレーターでもない、プレイヤー自身が決めるのです。

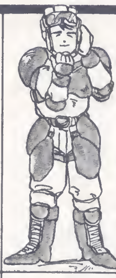
年々、ゲーメスト大賞の重みが増してきているのを編集部員全員が感じてきています。ゲームメーカーに、こんなゲームを求めているのだという意志をプレイヤーの側から訴えて行くためにも、読者投票にぜひ参加お願いします。(ぜんじ)



●今回のAMショーはシューティングが多かった。質は高かったが、キャラクターアクションの分野も工夫してもっと出して欲しかったが…。
期待のグラディウスIIIはショーではまだ未完成だった。面数がかなり多くなりそうなので今後の期待大だ。(ぜんじ)



●今年もファンタスティック映画祭のオールナイトに行った。映画を観ながら拍手は当然、クラッカー鳴り風船が飛びかうのもこの映画祭ならでは…。話かわって今さらゲイングランドをはじめたんだけど、奥が深くてとってもムズい。まだ置いてある店が多いのもわかるなあ。(栗原)



●今、ビッグランにハマっています。8分20秒台がライバル。そういえば、ウィザードリィのキャラクターの最高レベルが4,000を越えました。残る5人も1,000を楽に越えていて絶好調,経験値100億位まではやりたいですね。(WIZが好きな方お手紙下さい〈勝手だなあ〉のバイオ)



●ここ2～3日で急に寒くなった。風邪ひき寸前。今、とうとつにコンバットスクールやりたくなった。どっかにないかなあ…。
地元のナイトストライカーは突然なくなるし。低いけど全部門出しておきたかった。最近は昼と夜が逆転。ひどい生活…。(FRS-N.O)



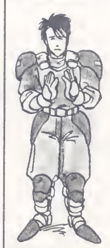
●つい先日テトリスのスコアのカンストやりました。(ラインは800台)これもフラッシュポイントのおかげ!?
それと、AMショーでは混雑してたいへんだったけど、その後のPC巣鴨での人の群れはなかなかキテた。しかし、巣鴨の店長さんが変わったそうですね。うーむ。(悠理)



●AMショーにおける「ゆうゆ」の出現は、やっぱり異質だったようだ。みんなのぞくのぞく。かくいう私は、ダラIIでゆうゆと2プレイやってもーた。いーじゃない、顔が引きつってても ぉ。
(新人です。以後よろしくー下っぱ1号 武者)



●AMショー、AM機の祭典という事ですよね。それにしてはピンボールがあいかわらずの扱われ方…。う～ん、もう少しなんとかならないものでしょうかねぇ～。ゲームセンターを大きくしただけのショーの様な気がするのは私だけでしょうか?(カラーになれなくて悲しいC・C)



●頭の中を駆け巡る、期待と不安と自信と絶望と闘志と悲観と信頼と敵意と勇気と不満と…。やはり自分は変な奴なんだな…でもその変な奴ってレッテルに少し誇りを感じたりもする。何故ならそんじょそこいらの人とは違うのだから。(少数の隠れ後記ファンの方、ありがと──‼・はん)



●前回と今回とで、キューブリックの図をやったのですがいかがでしたか?これさえあればTIME STOPの使用が少しで済むと思います。
…そういえば、『なんですか?』の、わるきうれのカットが妙にうけてたけど、本人としてはなるべくさけたい/(海軟風)



●ウイニングランってこんなに面白いゲームだとやっと気付いた。2分19秒台って夢のようなタイムだけど、望みをすてず、どうすれば速くなるかを連日のように考えて、プレイしてたらやっと手がとどきそうに/ここまでやったんだ/狙ってみるぞお/さて仕事をするかあ…。(ずる)



●昔からの私の趣味に音楽鑑賞(ビートルズ、特にポールマッカートニー)とゲームグッズ集め(特にカタログ)があるんだけど、興味のある方御一報下さい/
テトリスは大阪に行って更に技にきれを増して帰ってきました。誰かさんの協力もあった事だし…。(T.J.)



●「ダラII」「グラIII」「R-TYPEII」「1941」とシューティングの目玉がめじろ押し、のAMショーでした。
しかし一番の掘り出し物は「ブロック・アウト」では。立体テ〇リス、とでもいおうか…。とにかくおもしろい。(GOD)

GAMEST ゲーメスト 12月号

■平成1年12月1日発売 第4巻12号通巻39号
■編集人 発行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03(293)9321
編集部 03(293)9324
■印 刷 凸版印刷

雑誌03659-12

◆編 集
石井ぜんじ 山河悠理 ああるじいぶう 漢炎剣 GOD鈴木
C・C 栗原桃郎 Z-BOY N.O ずるずる バイオ
T・J APAPA YOU.A Joe山田 FIS 植村伴北
武者涼汰 はんた 海軟風 VAX
萩原祐四郎 高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO エジマ企画 AGC

驚異のキャラアクション！

SEGA

リズムに乗れるぜ、ハイビート!!



「デハハハ！
そこの[illegible]の、
見てるだけじゃつまらない！」

ノリの良いブレイクダンスサウンドと25種類以上のキャラクターが、全ラウンドで大爆発。そして、あのデーモン小暮も、大声でおすすめするほどのスーパーローラーファイトが、メリハリの効いたスピード感で展開するぜ！

DJ Boy

© SEGA/© KANEKO



★DJボーイ特製Tシャツプレゼント★



大好評のDJボーイのキャラクターがTシャツになった。この快挙を記念して、合計100名の方に抽選でTシャツをプレゼント。いますぐ官製ハガキを持ってポストに急ごう。

◆応募方法
官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、好きなゲーム名を明記の上、右記住所までお送りください。

★あて先
〒144 東京都大田区羽田1-2-12
㈱セガ・エンタープライゼス　宣伝部
「DJボーイ　Tシャツプレゼント」係

★応募締切
1989年11月20日㈪（当日消印有効）
※厳正な抽選の上、100名様に4種類のデザインの中からTシャツ1枚をお送りいたします。なお、当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

君をイースワット隊員に任命する!!



“イースワット”それは選ばれた最強の装甲機動警察だ。

前編と後編で主人公が大変身、1つのゲームで2倍楽しめるアクション・シューティングの登場です。前編の任務を遂行して、特殊装甲服I.C.E.を身につけるイースワット隊員に昇進しよう。

CYBER POLICE サイバーポリス イースワット

E-SWAT



株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社
東京都大田区羽田1-2-12 〒144　電話 03(743)7432（アミューズメント機器事業本部）　電話 03(743)7433（AM施設事業本部）



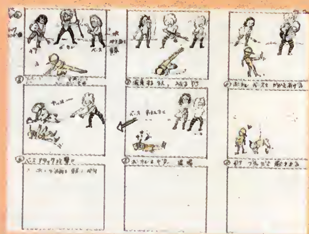
ラフスケッチ

©セガ©金子製作所

㊙（ひみつ）企画設定資料集 ETC（エトセ）トラ

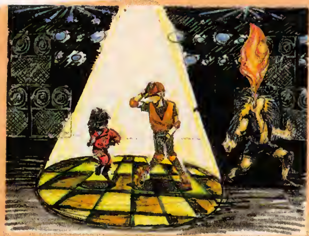
ショー特集もたけなわな秋。ムリヤリカラーページをひっさらってお届けしますはアメリカーンなキャラ格闘ゲーム、DJ BOY。





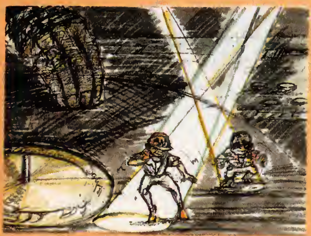
このゲームはオープニングデモが何種類かあり、それガランダムに流されるのである。それのラフスケッチ&コンテ（の一部）。

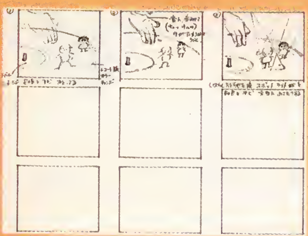
其の㊀、路上でヘビメタ・バージョン。実際はベースでなくてドラムがいる。しかしヘビメタをバックにブレイクダンスは少し苦しくないか、少年よ。



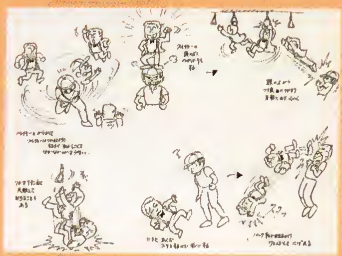


其の㊁、ライブでお立ち台・バージョン。このバージョンはバックに流れるデーモンのナレーションがキテる。





其の㊂、スクラッチで躍るよ・バージョン。レコードは大切にしよう。CDじゃスクラッチできないし。とかいって皆スクラッチって知ってる?







初期の企画書。いかに演出とキャラの性格づけに力を入れているかうかがえるとゆーものだ。

変なやつ。

3段逆スライド男、ジョージ西川。



—中略—→



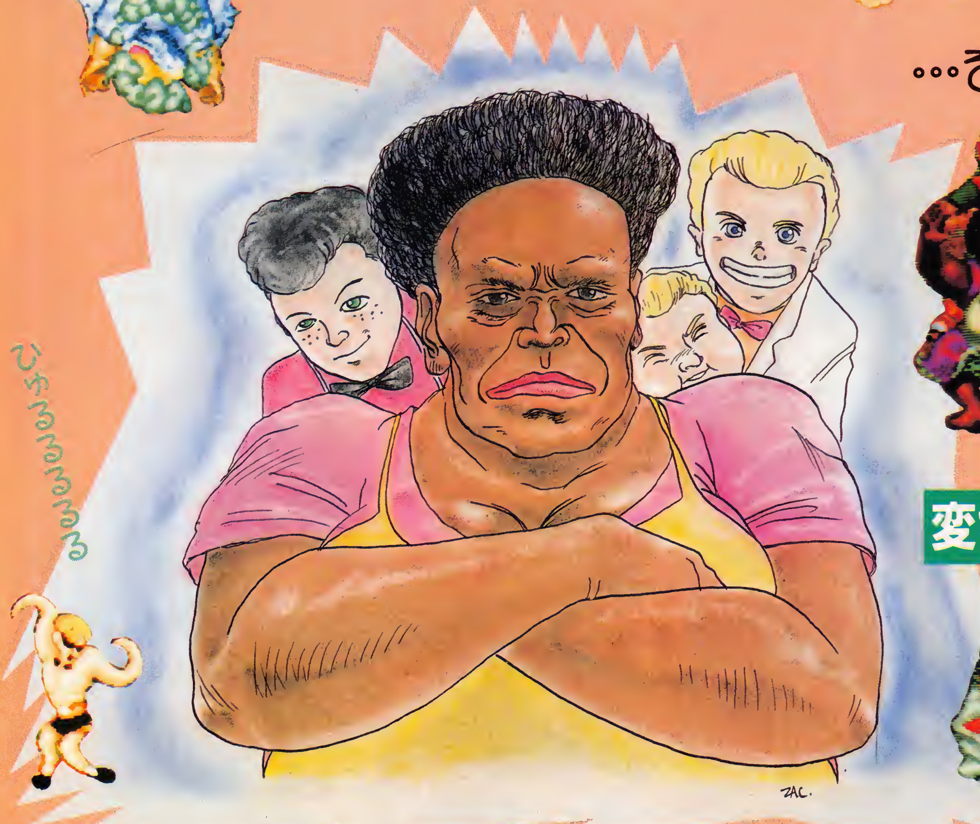
おばさん 小特集



このゲーム中一番パワフルでソウルフルなキャラクター、おばさん。
ちょっとだけスポットライト♡







…そして



変なやつ② ナゾのかたまり、
ハーバート。



なんと0.18秒！ 迫熱バトル！

GPゲーム大会


フリーロードに集まってきた強者共。
スタート前の緊張感をさらりと隠して…。

雨が降ったり晴れたり…でも大会はバッチリ決行！

強者は集まるフリーロードへ

9月23日、秋分の日、今にも雨がふりそう。場所は渋谷NHKの玄関前、ニッポンレンタカーショールーム「フリーロード」。出場選手は現地集合なのだ。みんな来てくれるか心配。

フリーロードには、スーパーモナコGPの可動筐体が1台設置されてあって、そのモニターはなんとスロットカーのコースの中に置かれているのだ。モニターの前をスロットカーがビューンとすごい音をたてて横切って行く…。

始まる前からレースの気分を盛り上げてくれる。

ゲーメスト誌上のお知らせでは、出走者30名と発表してたが、時間的な問題で半分にしぼらせてもらった。出れなかった人ゴメン！

選手はゲーメストの読者が11人、編集部から3人、フリーロードから1人の15人。

さっそく選手を紹介しよう。ゼッケン番号1番から。

1番　大沢一弘（フリーロード）
2番　櫛田弘行（神奈川県）
3番　吉　悟（東京都）
5番　武者涼汰（編集部）
6番　葛西博行（東京都）
7番　大友賢治（千葉県）
8番　早川博史（東京都）
10番　戸塚吉美（東京都）
11番　加藤史朗（神奈川県）
12番　石橋秀夫（東京都）
13番　YOU・A（編集部）
14番　遠藤貴士（東京都）
17番　奥富弘光（埼玉県）
18番　山河悠理（編集部）
20番　古本直樹（埼玉県）

以上15人。いよいよスタート!!


モニターはコースの中、すごいスピードで前を走り抜ける。


予選はラップタイムの方が良いと主張していたゼッケン2番櫛田弘行君。


いきなりゼッケン「1」を引き当ててしまったフリーロードの大沢一弘さん。

第1ラウンド予選 15名から10名への試練!!

全員予選タイムでの争いで10人通過となる。各自やりやすいシフトでの戦いである。

いきなりゼッケン番号「1」を引いてしまった人は、フリーロード代表大沢一弘さん。

得意の7速でスタート。フリーロードの皆さんの応援をバックに無事ゴールイン。

15名全員出走後、タイム順で10名通過、5名がここでおさらばとなった。


横浜市の加藤史朗君。イスが動くのはイヤだよ。あー、神さまスピンしませんように。


本日の選手宣誓は某ゲーセンでバイト中の早川博史君。

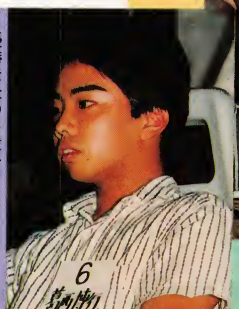

編集部“イキナリトリオローズ”結成！組員“下っぱ1号”

第2ラウンド オートマDRY 吉君登場!!

シフトチェンジがないオートマ車ということで、予選を勝ち抜いた10人はそれほどのタイム差は出ないだろうと予測していた。

そこに登場したのが予備予選で1位を取った吉君。いきなりシフトは使われないはずのオートマ車で使用、えらい早い加速で立ち上がり、あっという間のゴールイン。

吉君「ダイナマイトスタートと名付けてます」だって。言う、言う。


優勝を決める最終ラウンドのトップバッターゼッケン6番葛西博行君。文化祭のため練習不足だって。


ゼッケン番号14遠藤貴士君、戸塚君と並んで中3、最年少の14歳。若さでガンバル!!


渋谷の土は初めて踏む！という東京都民戸塚吉美君。応援団は弟。弟よ遊んでないでにいちゃんの応援をしろよ！


おしかったよね。3位にはタッチの差。本日一番長身の石橋秀夫君4位。


優勝決定戦だ!! なに？ ジャンケンで順番を決めるんだって？


第1ラウンドが終り腹ごしらえのひととき。


大友賢治君、高校生。「7速は昨日はじめて練習しました」って。

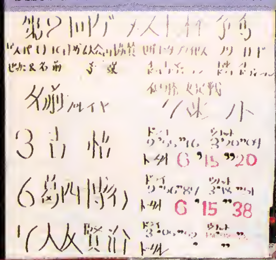

ゼッケン20ラストナンバー古本直樹君。待つ身はいやだね。


中3の小遣じゃ毎日ゲーセンで練習できないよーって？ もうすぐ高校生奥富弘光君。お小遣上るよ。

第2回ゲーメスト杯争奪

優勝と準優勝とのタイム差、スーパーモナコ

主催　ゲーメスト
協賛　セガ・エンタープライゼス
　　　フリーロード



優勝決定戦のトータルタイムだ!!



全員が見守る中の優勝決定戦!

このラウンドでは4人にさよならしてもらった。
残ったメンバーは、ダントツの吉君、ギリギリの大沢さん、その他葛西君、大沢君、加藤君、石橋君の6人。
ああ、編集部"イキナリトリオローズ"の3人は、どこに行ってしまったのか…。

第3ラウンド4速シフト "ダイナマイト吉" 記録狙いか!?

6人での勝負だ。皆さん4速DRYはやり込んでいる様子。速い。安定した走り方だ。
フリーロード大沢さん「7速しかやってなかったから」盛大な応援に3分10秒58。
2番手ダイナマイト吉こと吉君、おーっすごい走り方だ。記録は3分02秒84。
3番手葛西君3分07秒76。次の大友君3分06秒68。これもすごい。加藤君3分09秒78。6番目、最後の出走者長身の石橋君3分09秒78。

ウェットはつらい 待ったなしの勝負!!

さあ最終ラウンド。
ここまで勝ち残ったのは、ダントツの飛ばし屋"ダイナマイト吉"こと吉悟君、雨に弱い男6番葛西博行君、7速なんかやってないぜの7番大友賢治君。
スタート順はジャンケン。1番葛西君。次、大友君。ラスト吉君。
レース開始!!
優勝をかけてドライバー葛西スタート。ここまで勝ち残っただけあって、さすが快調な走り。DRYタイム2分56秒87。
さあ、苦手のWETだ。中場にかかって、あっという間にスピン! しかし後半落ちついて立ち直り3分18秒58。トータルは6分15秒38。
他の2人はこのタイムを抜かないと優勝はあり得ない。
2番手大友君、DRYコーススタート。直後、ちょっとしたミスだ! ああ、心配なかった。タイム3分05秒52。
次は逆転をかけてのWETだ!
なに? 7速は昨日まで全然やってなかったって!? その上葛西君より10秒は早く走らなければならない。
プレッシャー!! プレッシャー!! プレッシャー!!
あーっとスピンだ!! このスピンで緊張の糸がプツンと切れてしまったのか、更にスピンだ!! まさにゴール寸前でRETIRED!
大友君「ここまでこれただけで、良かったです」
木更津から朝早く出てきてくれた大友君ご苦労さん。

おおっこのタイム どっちがどっちだ!?

本日最後のF-1パイロット"ダイナマイト吉"の登場だ!!
レーススタート!
速い。ダントツの走りだ。みんなの見守る中、DRYを2分55秒16でクリア。WETでは貯金が1秒あまりも出きた。
WETスタート。上手い。もう優勝は決ったようなものだ。とそう思った瞬間"スピン"だ!!
勝負はこれで分からなくなった。もうスピンもミスも許されない。
会場のざわめきは彼に伝わっているだろうか。
"ダイナマイト吉"最後の疾走。
ゴール!!
タイム3分20秒04。
あれー!? おやー!? 葛西君のタイムが上じゃないの?
トータルタイムが出た!!
「6分15秒2ゼロ」
なんと0・18秒の差でダイナマイト吉が逃げ切った。
第2回ゲーメスト杯スーパーモナコGPゲーム大会優勝は"ダイナマイト吉"こと吉悟君。
準優勝は0・18秒差でおしくも敗れた葛西博行君。
3位は大友賢治君。4位石橋秀夫君。5位加藤史朗君。6位はフリーロードの大沢一弘さん。
皆さんおつかれさーん。



優勝台に上った3人。「危なかったよ!」と優勝者ダイナマイト吉インタビューに答える。おめでとう。



激しい戦いが終って、みんなで記念さつえい。



本日のアナウンサーはセガ宣伝部長谷川さん。どうもありがとう。



ダイナマイト吉スタート! ←



敵車をかわして…。



このハンドルさばき!



やったー!!

カラーイラスト展覧会（ギャラリー）

選考　野村流紋

10月号に続いてのイラストギャラリー。今月のテーマは2つ、かなりの量の葉書を集めたストライダー飛竜と、やはり根強い人気を誇る麻雀だ。

ちなみに、賞品は前と同じ。金賞はテレカ＋テレケース＋バインダー、銀賞はテレカ＋バインダー、銅賞はテレカのみ。

ストライダー飛竜部門

全体に軟派な葉書の多い中、硬派な葉書の割合の高かったのが、このストライダー飛竜です。

金賞



目黒　広治君（千葉県）
評：葉書の裏に苦労がにじみ出ている（絵具で汚れているのだ）。しっかし良く無事に届いたな。



PN そめいよしの君（大阪府）
評：やはりストライダー飛竜と言えば東風!?　かわいー顔してんのに、蹴りの威力がサーファー並み。恐い恐い。



PN 転清君（神奈川県）
評：最近、再び常連投稿者になっている転清君。ちなみに彼のペンネームは「うたたきよし」と読みます。

銅賞

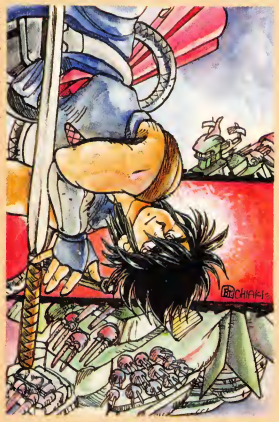


PN味CHAN味君（福島県）
評：なんと端正な顔立ちの飛竜なんだ。まるでしょーじょマンガのようでもある。奇麗でいいけど。

銀賞



武田　和凡君（京都府）
評：静かな表情で、片手はポケット。もう一方の手に何気なくサイファーを握る。これァーしぶい。



PN 高野　千明君（愛知県）
評：すっかり上下の分からない作品。サインを見る限り、飛竜がさかさになる位置でいいんだよね。



評：ストロボアクション飛竜。はじめ見た時は何かと思っちゃった。胸の「ひ」の文字はなかなか笑える。

PN 都飛幽君（愛知県）



PN 魔門光!!
評：なんとも言えない複雑な表情をした東風……と、あれ？　服が赤いということは、これは……。



評：こーゆー迫力を持った作品には、なかなかお目にかかれない。なんか悲壮感が漂ってるなー。

PNアンデット君（茨城県）



芦刈　祐二君（宮崎県）
評：うーん、これもしぶい。飛竜のイラストは、しぶいのが集まったという点で、他と一線を画している。



評：もう少し全体を小さくして、黒い背景と白い影のアイデアを見せた方が、インパクトが増したでしょう。

PNDONCHAN（愛知県）



評：恐怖!?　アマゾネス軍団。飛竜関係のイラストで、飛竜以外のキャラを描いて来たのは珍しい。

小笠原隆弘君（山形県）



広井　悟郎君（神奈川県）
評：映画のワンシーンのよう。ストライダー飛竜はゲーム以外の部分に想像力を喚起させられる。

麻雀部門

麻雀部門と言いながら、その実、扱っているのはたった5つのゲームのみ。うーん、偏ってるなー。



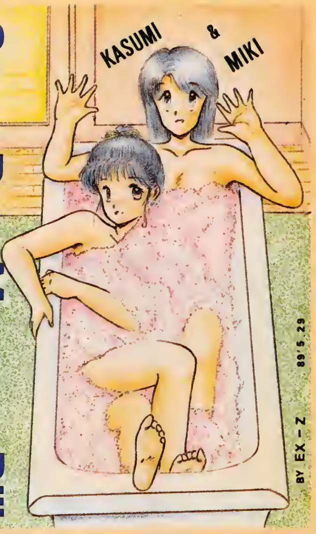
銅賞

PNかねごん君（滋賀県）
評：見るたびに思うのだが、竜子の制服は変で面白い。個人的には、一番好きな部類に入る麻雀ゲームです。



銀賞

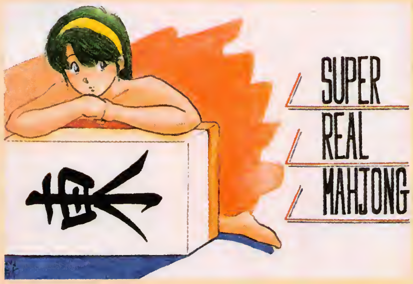
PN茉見晶君（大阪府）
評：麻雀関連の葉書では、PII・PIIIに次いで多かったのが、竜子でした。南娘娘は確かに東風もどき。



金賞

SUPER REAL MAHJONG PIII

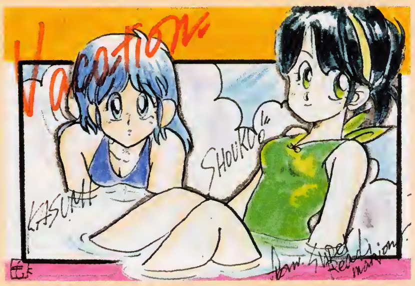
PN EX-Zテンプル君（愛知県）
評：カラートーンの使い方が上手い。ところで、2人一緒に入るにはちょっと狭いんじゃないの？



PNUNIよいち君（福岡県）
評：カセットレーベル用との事ですが、ここに載っけちゃいます。ケント紙に絵具は、相性が悪いと思う。



PN NAKAMURA1号（埼玉県）
評：印刷では分からないと思うが、背景を描いた葉書に、未央ちゃんの絵を張り込んであるのだ。



PN秋山基哉君（東京都）
評：未央ちゃんの方が好きだと言いながら、なぜ描いて来るのは香澄ちゃんとしょうこちゃんなのかな？



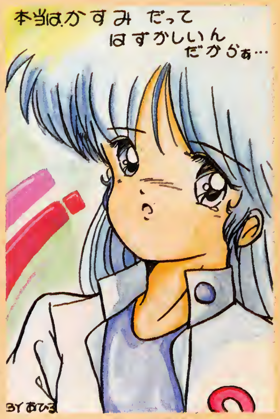
評：PII・PIIIを除くと、2枚以上登場しているのは、この南娘娘のみだという事に、君は気付いているか？

PN氷室まんじゅう君（和歌山県）



評：名作の1つと数えられる事もある、麻雀クリニック。デモだけでもけっこー見応えがあったと思う。

PNストライダーつるきち君（東京都）



評：受験生が麻雀なんかやってい一のか!? の声もあるが、そんなこと言ってやめちゃったらど一すんの？

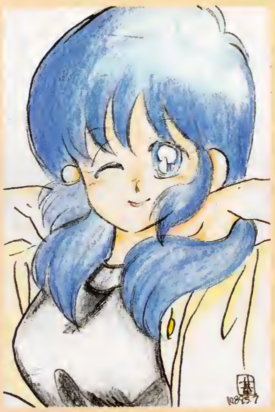
PNあひる君（北海道）



PNサスカッチ円空君（北海道）
評：粗を探しているわけではないんだが「いっしょ」って「一緒」って書くんじゃなかったっけ？



手塚成君（神奈川県）
評：電話している時に、受話器の線って、つい手で弄んでしまうんだよね。背景の色の発色がいいね。



評：淡い彩色が気持ちいい。しかしこの可愛い顔にだまされて、また財布から100円玉が消えていくのだ

PN秋山基哉君（東京都）



評：麻雀殺人事件は、麻雀ゲームでは珍しい縦画面でした。コンティニューの幽霊を見た時は笑った。

PNアメンボウ星叫君（佐賀県）



評：背景がないのがさみしい。髪の毛がスライムみたいだという声が、編集部内の一部からあがりました。

木下　崇君（神奈川県）

聖戦士レイカが池袋で君の側にやってきた!!
ほほえみをうかべて…



LAYKA GALS in ROSA





新しくなった「タイトーinn101スタジアムbyロサ」



歌だってウマイし…。

10月、池袋が変った！池袋の西口にあるロサ会館のタイトーが新しくなったぞ。タイトーの店の新しい名前は「タイトー-inn101スタジアムbyロサ」っていうんだ。

もちろん、名前だけでなく店内やゲーム台などもピッカピカにきれいになってしまった。

オープニングして3日目、そこに突如として現われた美しいお姉様方4人。君は出会わなかっただろうか。

何者かって？ 君は、もう忘れてしまったのか。あのタイトー名作〝タイムギャル〟の〝レイカ〟を！

思い出してほしい。ゲーメストのNo.4で、タイムギャルの声を吹き替えた山本百合子さんにインタビューした時、〝レイカ〟を紹介したではないか。

あの〝レイカ〟が4人も揃って池袋にやってきた。

聖戦士レイカ…胸に赤いリボンをし、青い帽子に青いミニスカート。すらりとのびた長い足。

お姉様たちは、聖戦士レイカと同じスタイルで、お店にやってきた。店内では、レイカスマイルでドリンクを持って来てくれたり、歌を歌ったり、アンケートを取ったり大奮闘。

ぼくなんかそばに来てくれただけでもうれしかったのに、いっしょにゲームまでしてくれ、大感激!!

当日の「タイトー-inn101スタジアム」は、もう大フィーバー。初日に来た人たちはまた、翌日ほとんどの人が顔を出したというのものすごさ。

「なんでもっと早く知らせてくれなかったんだよー、僕も行きたかったぜー」という君、がっかりしないで。今度は横浜のタイトーのお店に〝レイカ〟は現われるという正確な情報をゲーメストはキャッチしたよ。

君はもう〝レイカ〟の追っかけをやるしかない!!



カードシステムが導入されたよ。期間限定販売!!



レイカさん勢ぞろい。イエイ イエイ…。



アンケートをとるレイカさん。



ゲームだって、やるじゃない!



カプコンが送るリアル感あふれる野球ゲーム。他の野球ゲームと一味ちがうおもしろさ。



好きな名前を入力して下さい。入力された名前で１人の個性あふれる助っ人がスターティングメンバーに加わります。



チームがピンチを迎えたらタイムをかけ、リリーフ投手やピンチヒッターを送り出すことが出来ます。



観客席の応援団も多彩な応援をくり広げます。
コミカルな演出がプレーヤーをあきさせません。



速報プロ野球ニュース。勝っても負けても即座に勝敗を伝えるニュースが出ます。ニュースで感激を再確認して下さい。

個性あふれる助っ人の面々



リーグNo.1の俊足バッターです。

打撃の職人、左右へと、打ち分けます。

安定した力を持っている、中距離ヒッターです。

打って良し走って良し、の天才バッターです。

チャンスに強いバッター、期待に応えます。

典型的な長距離ヒッター、チャンスを作ります。

ハッキリ言って守備の人、打撃に期待は出来ません。

意外性のある一発屋、芯に当たれば飛ばします。

株式会社 カプコン®

〒540　大阪市中央区大手通１－４－12　カプコンビル　(06)946-6622(代)
〒150　東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F　(03)440-4801(代)

ゲーメスト
Dec. 1989 12
No.39
平成元年12月1日発行（毎月1回1日発行）第4巻第12号通巻39号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人●加藤　博
発行●株式会社新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-15-15　電話03(293)9824
定価500円（本体485円）（送料66円）

KONAMI

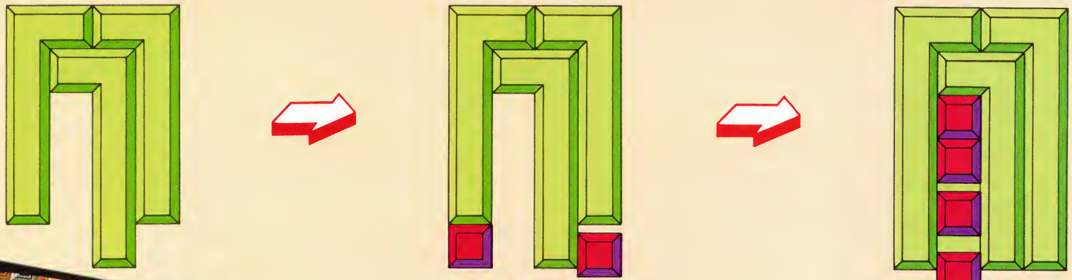
緊急問題

「ブロックの侵略を阻止せよ」



速効解法

「あわてず、騒がず、四角にしなさい」







2人同時プレイも3タイプ。
（協力型、同時型、対戦型）

クォース
QUARTH™
© KONAMI 1989

コナミ株式会社
本社・サービスセンター　〒101　東京都千代田区神田神保町3-25　TEL. 03 (264) 5678
大阪支店・サービスセンター　〒561　大阪府豊中市庄内栄町4-23-18　TEL. 06 (334) 0335
札幌営業所　〒060　北海道札幌市中央区北1条西5-2-9　TEL.011(232)3778
福岡営業所　〒810　福岡県福岡市中央区天神2-8-30　TEL.092(715)2367

雑誌03659-12　Printed in Japan